Книга Гильдии: Привидения

Если б я властелином судьбы своей стал,
Я бы всю ее заново перелистал
И, безжалостно вычеркнув скорбные строки,
Головою от радости небо достал!

–Рубаи Омара Хайяма,
перевод Николая Стрижкова

Оглавление

История с призраками: Дорога Стали и Душ. Часть IV.....4
Глава первая: Набор добровольцев ценарбовон йытоломереП.....8
Глава вторая: История ьтсевоП .....
.....25
Глава третья: Безвременно ушедшие еишдешу оньлетремС 39
Глава четвертая: Итак, ты хочешь быть Привидением... ...мыннагупси ьтыб ьшечох ыт ,катИ 50
Приложение: Наша основа имас ыМ 62

История с призраками: Дорога Стали и Душ

шуД и жарК агороД

Часть 4: Игра Мидиана

анаидиМ шыргиыВ

Где-то, на покрытом трещинами холме, под безмятежно чистыми небесами стоял дом. То, что он находился в Землях Теней, выдавало его необычное состояние. Нижней половины дома здесь попросту не было; её не поглотило пламя, принёсшее остальную часть здания в это мрачное место, и она казалась в лучшем случае смутной и полупрозрачной. Обугленные ступеньки служили единственным проходом на остов второго этажа. Верхний этаж, как в дурном сне, парил над землёй, скреплённый с холмом старой опорной балкой, пронзившей плоть земли.

Лорд Эмбер внимательно осмотрел дом, изучая его с угрюмым любопытством. От него не ускользнула параллель между состоянием дома и его собственной внешностью. Почерневший и потрескавшийся от столетий работы в кузнице, Лорд Эмбер, если бы он захотел, мог легко слиться с облизанной пламенем древесиной парящего верхнего этажа. В этом была своя ирония, учитывая то, как мало было мест, где бы он мог не выделяться.

Нахмурившись, Глава Гильдии приблизился к дому, потратив время только на осмотр тени забора, отсутствующего в этом мире. Не останавливаясь больше, Лорд Эмбер поднялся по шаткой лестнице. Не считая стола и двух стульев, на верхнем этаже мебели не было, и он весь был покрыт толстым слоем сажи. Один из стульев был занят Неупокоенным Мидианом, лидером влиятельной фракции Привидений, ближе всего подходящим на звание представителя Гильдии Привидений. Всё внимание Мидиана было сосредоточено на шахматной доске, вид которой портили недостающие фигуры и клетки; было похоже на то, что мастер, изготовивший этот набор, бросил свою работу на середине.

Сам Мидиан был с головы до ног покрыт бинтами, оставляя открытым только лицо. Из-за его движущихся бинтов, двигающихся над его телом в медленном танце смерти, казалось, что Мидиан вертится на стуле. Его ничего не выражающее лицо оказалось ещё большей загадкой. Маска, защищающая его, как Оболочка из стигийской стали, была на несколько дюймов погружена в его Корпус и выражала все те возможные проявления эмоций, которые можно было бы ожидать от его настоящего, остававшегося безразличным лица.

–Ну? – сказала маска Мидиана. – Ты собираешься разглядывать меня или всё-таки хочешь присесть?

–Я бы предпочёл второе, – ответил Мастеровой. Мидиан показал на свободный стул напротив и переместил шахматные фигуры в начальное положение. Не говоря ни слова, Лорд Эмбер взял в руки чёрную ладью и внимательно её осмотрел. «Одна из твоих лучших работ», – прокомментировал Мидиан.

Эмбер кивнул, удовлетворённо улыбаясь, когда молочно-белая слеза из Корпуса скатилась с лица ладьи.

–Как дела с расширением твоей коллекции, Мидиан?

–Люди больше не хотят играть со мной, – вздохнул он с притворной грустью.

–Разве можно винить их? Те, кто проигрывает, заканчивают как клетка доски или фигура.

–Лучше быть пешкой здесь, чем в играх других, – заявил Мидиан и небрежно пожал плечами, продолжая расставлять фигуры.

Эмбер скользнул по нему жёстким взглядом.

–Ты ведь, разумеется, не думаешь, что я буду играть с тобой, Привидение. Я не собираюсь становиться одной из твоих фигур.

Мидиан поднял глаза кверху, его маску охватило выражение огорчения. «Думаешь, я бы навредил тебе? – усмехнулся он. – Кому бы я тогда заказывал для себя новые фигуры? Лорду ведь известно, с каким огромным подозрением относитесь к нам вы, Мастеровые, и найти кого-либо, такого же способного, как ты, было бы почти что невозможно. Обещаю, что из-за этой игры в шахматы с тобой не случится ничего плохого». Лорд Эмбер всё ещё казался не совсем убеждённым. Тогда Мидиан протянул руку, взял белого короля Эмбера, и отложил в сторону от доски.

– Так лучше? Ты не сможешь проиграть без своего короля, а без своего, – Мидиан положил на стол своего чёрного короля, – не смогу и я.

–Интересно. Что у нас тогда получается – игра с постоянным патом? – Эмбер сделал паузу, задумавшись. – До тех пор, конечно, пока все фигуры не будут съедены? Твоё обещание недостаточно надёжное, Мидиан. Здесь всё ещё остаются победа и проигрыш.

–Но ты всё же будешь играть, так ведь? Ты не можешь сопротивляться затягивающей силе нашего разговора или тому, куда он может тебя завести?

–Ты имеешь в виду – куда он может завести нас обоих.

–Это всё вопрос восприятия, – сказал Мидиан. Он кивнул Эмберу начать игру, вертя в руках пешку. – Кроме того, – продолжил он, – это всё равно то, чем мы сейчас занимаемся. – Видя растерянность Эмбера, Мидиан прояснил своё заявление. – Я имею в виду, что мы играем без короля и без всех нужных клеток.

– Ты про поиск Харона? – Маска Мидиана улыбнулась, когда он обдумал свой следующий ход. – Я задумывался об этом. Слышал, ты отказался отправлять кого-либо из своей Гильдии в Лабиринт, чтобы расследовать заявление Песочного Человечка Тисимоса, что Харон может скрываться там. Почему? Боишься?

Мидиан покачал головой, его маска по-прежнему улыбалась:

– У меня обычный страх перед Лабиринтом. Какой и у каждого должен быть, в конце концов. Однако, не в страхе тут дело.

– Тогда в чём?

–Я заметил, что самые интересные секреты зачастую оказываются там, где на них не указывают.

Эмбер минуту обдумывал слова Мидиана.

– То есть ты не доверяешь Песочному Человечку? – наконец спросил он.

– А почему я должен ему доверять? Какие причины мне дали, чтобы ему довериться? Он не единственный владеет нужной информацией, знаешь ли.

– Если ты что-то знаешь, – проурчал Эмбер, – тогда я советую тебе рассказать это.

С выражением обиды на лице, Мидиан поднял взгляд:

– Не нужно угроз, Эмбер. Я готов поделиться тем, что знаю.

– Тогда говори.

– Ну, я бы мог, но этот разговор нарушает твою концентрацию. Какая досада, ты только что потерял пешку.

Эмбер хотел было протянуть руки к глотке Мидиана, но вспомнил, каким большим аппетитом, по слухам, обладают его повязки.

–Довольно игр, Мидиан. Что ты знаешь?

–Довольно игр? Чем, по-твоему, является весь этот поиск Харона? Либо ты решил отвлечь нас от своих истинных намерений этим идиотским слухом о том, что Харон был предан, либо кто-то сделал из тебя дурака.

–И в таком случае ты что-то знаешь?

– Если уж на то пошло, я знаю, что Харона нет в Лабиринте. – Внутреннее лицо Мидиана улыбнулось улыбкой Чеширского кота.

На обугленной коже Мастерового от гнева проступили вены.

– Откуда такая уверенность в этом?

– Заключим сделку, Лорд Мастеровых. Что у тебя есть такого, что бы я мог использовать?

– Твоё никчёмное существование, Привидение! – проревел Эмбер. – Я обладал властью в Стигии ещё тогда, когда твой 10 раз «пра» дедушка раскрашивал себя синей краской, и я буду здесь спустя много лет после того, как ты исчезнешь.

Бинты Мидиана заскользили по его телу, подобно разражённым змеям. Само Привидение, однако, оставалось спокойным, его маска отражала бесстрастность.

– Может, ты и хорош в политике, но вот игры – это уже мой конёк. Возьмём эту игру в шахматы, к примеру. В нашем уравнении не хватает белого короля.

Лорд Эмбер быстро глянул на доску и заметил уже гораздо более сдержанным тоном:

– Как и чёрного короля. Мы уже разобрались с этим. Какой смысл в твоём комментарии?

– Во всём есть баланс. Нет абсолютно благодатного дара, как и абсолютно вредного проклятья. Как я уже говорил, всё зависит от точки зрения. Харон пропал, верно? – спросил Мидиан, постучав по белому королю длинным пальцем.

–Верно, – осторожно ответил Эмбер, непонимающий, к чему это всё идёт.

–И если мы предположим, что Харон является белым рыцарем, то тогда мой вопрос к тебе: кто играет роль чёрного короля? По-моему, это уместный вопрос.

Лорд Эмбер на минуту откинулся на спинку стула, позволяя вопросу уложиться в голове.

– Горул, – решил он. – Но они оба исчезли в схватке.

–А исчезли ли? – промурлыкал Мидиан, словно огромный кот. – Собственно, был ли Харон вообще уничтожен? Во время его великой «жертвы», мы, Привидения, ощутили, что с Саваном произошло нечто странное. Лично я подозреваю, что всё это дело с Хароном было фарсом.

–Ты считаешь, что он перешёл через Саван?

–Этого я не говорил, но почему бы и нет? – ответил Мидиан.

Явно взволнованный, Лорд Эмбер обдумывал следствия слов Привидения. Образовавшуюся тишину, наконец, нарушил Мидиан, небрежно спросив:

– Какой фигурой ты хотел бы стать?

Лорд Эмбер выпрямился, его яростный взгляд вернулся к нему.

– Так вот чего стоит твоё слово, Мидиан. Помнится, ты клялся, что со мной ничего плохого не случится, – слова Мастерового были саркастичны, но его рука тянулась к массивному молоту на его поясе.

– Я обещал тебе, что с тобой не случится ничего плохого из-за этой игры в шахматы, – сказало Привидение, проводя рукой по доске для поддержки своих слов, – а ты проиграл в другой игре.

– В какой ещё другой игре? – огрызнулся Эмбер.

– В той, в которую мы играли. Этот небольшой обмен информацией и твои неуклюжие попытки выедать мои секреты. Ты и я – мы играли в разные игры. Это всё зависит от точки зрения. Кроме того, я знаю, что ты не Лорд Эмбер. Шах и мат!

Тишина окутала комнату, когда Мидиан признал самозванца.

– Покажись, Песочный Человечек! – приказал Мидиан. – Я знаю, кто ты, и я знаю, что это лишь сон.

За глазами «Эмбера» бард Тисимос из Песочных Человечков быстро восстановил своё самообладание. Пусть его и раскрыли как самозванца, но то, что Мидиан не назвал его по имени, обнадёживало. Его личность была всё ещё под секретом.

– Как? – спросил он.

– Просто, – сказал Мидиан. – Сны – единственная часть моего сознания, оставшаяся нетронутой. И знаешь ещё кое-что? Я бы уничтожил тебя за напоминание мне об этом.

Тисимос улыбнулся через растрескавшееся лицо Эмбера и затем исчез, помахав рукой.

Мидиан остался сидеть, рассматривая теперь пустой стул перед собой скучающим взглядом. Минуты – или, возможно, часы – спустя он обратился к чёрной королеве:

– Спасибо за предупреждение. Сомневаюсь, что я мог бы узнать так же много, не будь я столь отлично подготовлен.

В центре доски чёрная королева сама переместилась и повернулась, чтобы впервые посмотреть на Мидиана. Он послышалось слабое звяканье цепей.

– И тебе спасибо, – произнесла фигура с небольшим акцентом, замеченным Мидианом. – Присутствие здесь было…познавательным.

–Это точно. – В наступившей тишине Мидиан сидел и размышлял. Прошли долгие минуты, прежде чем королева вновь заговорила:

– В соответствии с моим последним сообщением, я хочу упрочнить линии связи с твоей Гильдией. Думаю, мы можем многое сделать друг для друга.

– Согласен. Однако удостоверьтесь, что ваши люди будут незаметны. Остальные не идиоты, и последнее, что нам обоим нужно, это то, чтобы наш союз стал достоянием общественности. Что-то ещё?

Королева нахмурилась:

– Меня…кое-что смущает.

– Что именно?

– Ты на самом деле веришь, что Харон перешёл через Саван, вернувшись в мир Быстрых, или это была просто ещё одна уловка?

–Я верю в это. – Мидиан сложил пальцы шпилем и посмотрел усталыми глазами на фигурку. – Как раз сейчас мои подозрения были подтверждены. Фальшивый Эмбер раскрыл свои карты, когда попытался узнать мою реакцию на его «новости». Я смог понять, что он проверял, как много я знаю, а не пытался определить, говорю ли я правду. И, возвращаясь к твоему вопросу – да. Я думаю, что либо Харон перешёл через Саван, либо…

– Либо что?

– Либо Горул. – Двое затихли на несколько минут, погружённые в свои мысли, прежде чем Мидиан снова заговорил. – Итак, миледи, что Владыки Смерти будут делать теперь, когда вы узнали, что дни вашей власти сочтены?

– Дорогой мой Мидиан, – вздохнула она, – это – уже не твоё дело.

– Согласен, пока ты помнишь о нашей сделке. Я хочу, чтобы Харон или Горул был найдены, и чтобы его тело дали мне для моего шахматного набора. Я хочу закончить его до того, как я наконец вернусь в земли живых.

– Ты по-прежнему веришь, что сможешь сорвать Саван и вновь перейти в другой мир? – спросила чёрная королева со смущённой улыбкой.

Голос Мидиана был мрачен и пугающе ясен:

– Саван ослабел, когда Харон сражался с Горулом. Мандельброты предоставили мне доказательство. Если переход Харона или Горула смог сделать это тогда, то представь, что может случиться, если кто-то из них умрёт ещё раз. Мы не упустим этой возможности. Когда настанет момент истины, мы будем готовы к переходу. Мы очень долго были мертвы, и лично я уже довольно устал от этого.

– А что насчёт твоего гостя из сна, Песочного Человечка?

– Думаю, это мог быть либо Тисимос, либо Ахшефат. В любом случае, я требую его для своего набора.

– В качестве какой фигуры, если мне позволено будет спросить?

– Пешки.

Чёрная королева, нахмурившись, осмотрела шахматную доску.

– Прости за вопрос, Мидиан, но разве у тебя уже не полный комплект пешек?

– Миледи, – лицо и маска Мидиана улыбнулись одновременно, – пешек никогда не бывает достаточно.

Глава первая:
Набор добровольцев
ценарбовон йытоломереП

Закрой глаза свои... ...монавас азалг йоркаН

Вы можете закрыть глаза и поверить, что тени не начинают двигаться? Зиад Беннори не мог. Он сидел на разваливающемся стуле в центре своей каморки, не обращая внимания на стук капель, срывающихся со ржавого крана над раковиной. С того момента, как луна показалась над горизонтом, он продолжал сидеть, сжимая в руке пистолет 38-го калибра с прикрученным глушителем. Сколько бы он ни держал его и как плотно он ни сжимал бы ладонь, рукоятка всегда оставалась холодной. Это изрядно действовало на нервы.

Зиад решился покинуть комнату только однажды, когда у него перед глазами поплыли голодные пятна. Он выбежал в переулок, запустил пальцы в ближайшую урну и быстрым шагом вернулся в своё убежище, стиснув в ладони испорченный "баунти". В комнате стоял запах крошек, рассыпанных у него под кроватью, и грязной одежды, которую он не стирал уже много дней. На стенах виднелись потёки неизвестного происхождения. На потолке красовалась плесень.

Сегодня – как и в любую из предыдущих ночей – Зиад вслушивался в скребущие звуки бесчисленных тонких лапок, ползущих по дереву. Каждую ночь он слышал, как эти лапки скребут за стеной, прежде чем очередная тварь просачивалась наружу сквозь трещину в древесине, выныривая в тусклый свет его комнаты.

Маленькие чёрные спинки выползающих из стены тараканов образовывали на обоях подвижные надписи. Они передавали ему сообщения. Жуткие сообщения. Иногда тараканы даже решались приблизиться к Зиаду. Тогда они умирали. Любой таракан, подползающий слишком близко к нему, превращался в кашу. Неважно, был ли он ещё в паре метров от Зиада, проползал у него под ногами или карабкался на колено, - Зиад давил его рукояткой пистолета, подошвой ботинка или даже раскрытой ладонью. Иногда он размазывал их по стенам выстрелом, но теперь на это уже не приходилось рассчитывать. У него осталось всего три патрона, которые нужно было беречь. Зиад помнил, что на тараканов он может спустить только два из них.

Тихий скрежет привлёк его внимание, и у плинтуса появилось ещё одно насекомое. Зиад поднял пистолет и спустил курок. Приглушённый звук выстрела заметался по комнате. Таракан превратился в жидкую массу, разбрызганную вокруг жерловины, значительно превышающей размер его мёртвого тельца. Зиад проверил обойму – там оставалось ещё два патрона – и принялся выжидать, когда новые тараканы придут к нему пообщаться.

Глубоко в тенях, не принадлежавших этому миру, призрак по прозвищу Тараканщик тихонько рассмеялся. Он возбуждённо сжал

челюсти и начал формировать новое послание, предназначенное для сумасшедшего Зиада. Тараканщик был на задании по вербовке. Так он искал кандидатов, готовых к вступлению в Гильдию.

Гильдия еинелпутсерП

Сдирая кожу ихерг яажанбО

Мы – Привидения. Мы – поэма, танцующая по воле незримого хореографа, мы – добровольный хаос, мы – затаившееся безумие. Мы - одна из тех редких Гильдий, которые заслужили честь с гордостью выйти за рамки закона. Это играет нам на руку – а значит, скоро будет играть и вам.

Возможно, в эту минуту вы задаётесь вопросом, почему мы делимся с вами этими сведениями. Всё просто. Мы ищем тех, кто готов пополнить наши ряды. Нам нужны одарённые новобранцы, совсем недавно расставшиеся с прежней жизнью. Мы знаем, что вы ещё не считаете себя мёртвыми – только в этом вы ошибаетесь. Время меняет всё.

Очень скоро вы убедитесь, что время для нашего брата – ценный союзник. Это всё вопрос личного восприятия. А теперь прекращаем разевать рты и слушаем.

Кто мы такие ьтсе ым отК

Многие называют нас, призраков, Неупокоенными Мертвецами – созданиями слишком злобными, чтобы покинуть материальный мир. Нам не нравится это определение. Оно выставляет нас жертвами. Куда точнее было бы сказать, что мы те, кто не просто отказывается уйти из смертного мира, но и стремится обрушить Саван, словно рождественскую ёлку на Новый Год. О нет, мы не жертвы; мы – призраки, гордо идущие к своей величественной, монументальной цели. К несчастью, пока что мы были слишком разобщены, чтобы её достигнуть. *Пока что*.

Реальность далеко не всегда была той суровой хозяйкой, которой стала теперь. Даже Харон признавал те далёкие времена, когда Саван был лишь пеленой тумана. Однако со временем Саван становился всё крепче по мере того, как росло невежество смертных, а Мгла всё глубже пускала корни в их разуме. И чем больше они отворачивались от того, что пугало их, тем сильней становился Саван.

Мы, Привидения, зародились в обществе призраков, не желавших безучастно смотреть на отчуждение мира живущих и на попытки Быстрых забыть о нас, и решивших спасти ситуацию. Мы поняли, что пора обрушить этот всемирный барьер, наречённый Саваном, и избрали своей целью само человечество. Именно смертные были портными, начавшими кроить грань между мирами, и необходимо было

продемонстрировать им, что их ткань далеко не так прочна, как они надеялись.

Мы продолжаем идти к этой цели и по сей день - и когда человек умирает, он присоединяется к нам в той борьбе, которую мы ведём в течение уже многих столетий. Такова наша цель: объединить два мира и забрать себе то, что некогда было нашим – Земли Плоти. И мы идём к этой цели, преследуя смертных и напоминая им о том, что помимо их ничтожного мира существует и нечто большее. Сплотившись плечом к плечу, мы покажем им истинный ужас во всей его полноте, и Саван будет разорван – пусть даже нить за нитью. Когда мир мёртвых и мир живущих вновь станут едины, мы ступим из Земель Теней в солнечный свет, чтобы снова жить в этом благословенном месте.

Возможно, что до конца времён. Мы увидим, когда это произойдёт.

Я не хочу вас обманывать. Наша дорога была нелёгкой, и мы всегда оставались достаточно разобщённой организацией. Даже будучи членами одной Гильдии, мы разделились на целый ряд всевозможных союзов, преследующих одну цель, но выбравших разные (а порой и противоположные) методы её достижения. Маниакальные Бедламисты и прагматичные Балаганщики, хладнокровные Мандельброты и набожные Дантеанцы, - мы все остаёмся Привидениями, однако собираемся под эгидами неофициальных союзов, которые делят всё наше общество. В сущности, зачастую мы сами становимся друг другу злейшими врагами.

Союзы ащивзорП

Когда нас впервые призвали сформировать полноценную Гильдию, множество группировок, практиковавших Пандемониум, выступили с требованием разрешить им представлять интересы всех практиков *Дикости*. Говоря откровенно, нам никогда не было дела до того, в чьи руки попадёт наш Арканос, а потому количество наших членов было весьма обширно, разнообразно и, к сожалению, малоорганизовано. Лишь постепенно, благодаря усилиям нескольких влиятельных призраков (включая Мидиана и Сладкое Горе), ряд наиболее явных различий между союзами Привидений был сглажен. Кончилось тем, что фракции объединили усилия для достижения общей цели и превратились в санкционированную Гильдию.

Тем не менее, невзирая на наше "официальное" объединение, несколько фракций в пределах Гильдии сохранили свои уникальные идеологии и ярко выраженный характер. По сей день в обществе Привидений существует ряд группировок, которые мы называем союзами. За исключением Мандельбротов и Дантеанцев, позиции этих союзов не слишком надёжны, и сам факт их длительного существования объясняется скорее общими интересами или взглядами их участников, чем официальными постановлениями. Фактически, в целом ряде подобных союзов членский лист может меняться практически постоянно (“*Милая, на этой неделе я собираюсь побыть Балаганщиком*”), и зачастую их насмешливо называют "клубами".

Хотя мы и двигаемся к нашей цели разными путями, конечная точка у нас одна. (В частности, среди итогов Тайного Заседания, положившего начало формированию Гильдии Привидений, было

провозглашение общей цели). Мы все хотим разорвать Саван, и когда это наконец произойдёт, нам хотелось бы, чтобы наши товарищи из числа других Привидений составили нам компанию по ту сторону. Тем не менее, каждый из наших союзов стремится раз и навсегда доказать, что путь его представителей был единственно верным, и из-за этого наша деятельность время от времени приобретает оттенок... братского соперничества.

Как бы то ни было, ниже приведены примеры самых могущественных союзов, сформировавшихся в пределах Гильдии. В частности, мы хотели бы упомянуть их по той причине, что на протяжении своей истории они в той или иной мере способствовали развитию нашего ремесла.

Говоря о союзах, следует придерживаться одного правила, которое всегда имеет приоритет над любыми другими. Даже если вы не согласны с некоторыми членами Гильдии, вы обязаны поддержать их в борьбе против чужаков. Если вы Дантеанец, вы можете сколько угодно спорить с принципами Мандельброта – но лишь до того момента, пока в вашу комнату не войдёт Полтергейст. Не забывайте, что все союзы восходят к общим корням - и все мы затронуты прикосновением Дикости. Ни одному чужаку этого попросту не понять.

Обитатели Г.Дж.

(Другие прозвища: Пуритане, Пандора Скиа)

Под этим именем стал известен один из древнейших союзов Гильдии Приведений, издревле служащий основанием самого Круга Гильдии. К этой организации принадлежим и мы сами – а значит, скоро будете принадлежать и вы.

Всех Обитателей Г.Дж. объединяет понимание того факта, что поток времени можно вернуть к тому дню, когда все мы были живыми людьми. Мы видели, как другие сверхъестественные существа управляют временем напрямую, и мы уверены, что нам хватит сил повторить то же самое. Когда время удастся вернуть в момент нашей смертной жизни, все остальные задачи Гильдии решатся сами собой.

Первоначально мы были известны как Пандора Скиа, или Тень Пандоры, поскольку наша организация зародилась ещё в период Золотого Века Афин, задолго до рождения христианского Мессии. Больше всего мы запомнились миру преследованием Пандоры, история о котором позднее стала синонимом мировых несчастий. Подробности этого случая вы узнаете, когда будете изучать нашу историю. Между тем, сколько мы себя помним, наши участники действовали совместно с другими призраками, возглавляющими борьбу с Саваном, и по вполне очевидным причинам именно мы, как главные мастера Пандемониума, встали у руля Гильдии Привидений после её формирования. Уже много позже, после того, как в мир вышла книга Г. Дж. Уэллса “*Машина времени*”, наше имя приняло свою нынешнюю форму – символ изменчивости потока времени и дань уважения тому человеку, который каким-то образом сумел понять, к чему мы стремимся.

Мы образуем достаточно ограниченный Круг. В последнее время численность нашей организации значительно поредела, однако большинство Гильдий по-прежнему видят в нас лидеров Привидений. Мы полагаем, что большинство наших собратьев выбрали безнадёжные

методы для достижения общей цели, однако мы никогда не вступаем с ними в открытое противостояние. Представители нашего Круга, как правило, обитают в зловещих местах наподобие старых усадеб и осыпающихся поместий, поскольку именно там люди больше всего ожидают увидеть призраков. Мы прекрасно знаем, что в этих частях Земель Плоти Саван ослаблен, а потому следы нашей деятельности не могут быть в одночасье затёрты Мглой. В остальном, каждый из нас делает всё возможное, чтобы отбросить силы энтропии, обратив вспять часовые стрелки вселенной.

Наша организация

Как и у большинства других фракций, у нас нет строгой иерархии. Каждому из участников разрешается преследовать собственные цели, пока его усилия приближают к победе весь коллектив. Тем не менее, все Обитатели подчиняются совету пяти Привидений, которые принимают основные решения относительно деятельности союза. Высшей инстанцией остаётся Мидиан, лидер Обитателей Г.Дж. Именно Мидиан выбирает тех, кто занимает места в совете, и определяет темы, требующие рассмотрения.

И на заметку: никогда не садитесь с Мидианом за шахматный стол. Я говорю вам это сейчас в надежде, что память переживёт вашу смерть.

Мандельброты

(Другие прозвища: Бэй’т эль-Кихма, Нигилисты, Хаоситы)

Кое-кто среди Привидений считает, что было бы ошибкой пренебрегать Гневом как потенциальной дорогой, ведущей в мир Быстрых. Такие призраки до сих пор поддерживают близкие отношения с Полтергейстами.

Эта группа работает над комбинированием Пандемониума и Гнева для управления самой материей Савана. Из надёжных источников нам известно, что они исследуют возможности использования Нихилей в надежде обнаружить способ манипулирования этими прорехами в ткани бытия, чтобы раскромсать Саван в клочья. Хотя для живущих встреча с этими призраками может обернуться настоящим кошмаром, Мандельброты гораздо больше других Привидений склонны к аналитической работе и изучению нашего вида. Бывшие учёные зачастую находят себе место именно среди Мандельбротов, и множество новых методов применения Дикости были созданы в лабораториях именно этих призраков.

В последнее время количество Нигилистов неудержимо растёт. Так что на всякий случай не забывайте, что они – самые жестокие из Привидений, преследующие мир живущих с сознательным намерением искалечить или убить своих жертв. Они утверждают, что это единственный способ, которым можно заставить людей навсегда запомнить удары Пандемониума. Из всех союзов они единственные, кто обладает достаточной силой, чтобы бросить вызов Обитателям Г.Дж.

Я не сказал “победить”. Я сказал только “бросить вызов”.

Организация

Мандельбротами управляет всего одно Привидение - доктор Шуддер. Он правит обществом Нигилистов железной рукой, и его идеи определяют все действия этой организации. Ему служат Мёртвые Кадры, группа из тринадцати призраков, передающих его назначения всевозможным подгруппам и исследовательским коллективам.

Эти тринадцать призраков глубоко преданы доктору и пойдут на любые жертвы ради поддержания своей эффективности. Любое разногласие между ними подавляется безо всякой жалости. По слухам, сам доктор Шуддер поддерживает союзнические отношения с тёмными феями, не говоря уже о самых бесчеловечных представителях Гильдии Полтергейстов.

Калигарианцы

(Другие прозвища: Художники, Тёмные музы)

Первоначально известная как *Вакханки* и представлявшая собой гедонистическую секту призраков, видевших в Пандемониуме лучший из всех наркотиков, известных Землям Теней, эта группа Неупокоенных вскоре приняла новую форму и в наши дни уже видит в материальном мире всего лишь устарелую среду обитания, время которой давно прошло. Своё новое имя она получила в 1921 г. после выхода киноленты “Кабинет доктора Калигари”. Судя по всему, картина настолько воспламенила чувства этих Неупокоенных, что они пришли к новому принципу: раз они не ограничены физическими законами, то у них нет никакой потребности им подчиняться.

Первостепенную важность для Калигарианцев представляют вопросы художественного выражения, и хотя все они обладают немалым могуществом в Пандемониуме, лично я сомневаюсь, что среди них найдётся хоть сколько-нибудь внушительное число призраков, борющихся за обрушение Савана. Калигарианцы предпочитают выходить на прямой контакт со своими жертвами, и их методы вербовки стоят того, чтобы наблюдать их в действии. Зачастую они преследуют художников, открывая этим несчастным свои “таланты”. Такие призраки называют себя “Тёмными музами” и утверждают, что они дают смертным художникам вдохновение в форме безумия. Судя по тому, что мы видели, эта фракция также близко связана с некоторыми Скульпторами из числа Ренегатов и хорошо знакома с искусством Ваяния. Калигарианцы любят использовать себя в качестве холстов для Корпусного искусства, и зачастую их вкусы находят своё отражение в странной, пугающей внешности этих призраков.

Организация

Любая попытка описать внутреннюю иерархию Калигарианцев попросту смехотворна, поскольку у Тёмных муз она просто отсутствует. Эти призраки видят в своём ремесле уединённый творческий процесс, путешествие личного воображения по уголкам вселенной. Структура им только мешает. Они считают друг друга равными и в своём союзе видят творческий коллектив, связанный общими интересами, а не целями.

Помню, мой друг описал этих призраков как “собрание мёртвых нарциссов, восхваляющих друг друга”. В целом, достаточно близко к истине.

Галерея Смерти

Каждый год общество Калигарианцев выбирает одного призрака, который становится хозяином определённой области или Некрополя. В список его обязанностей входит обеспечение развлечений, проведение выставок и организация туров по самым живописным Пристанищам этого места. Приглашения на подобные торжества передаются от призрака к призраку, и явиться на эти мероприятия может любой представитель Гильдии Привидений или Полтергейстов. Как правило, празднества начинаются с собрания в местной картинной галерее - чаще всего той, на которой выставлены работы художника, попавшего под влияние Тёмной музы. В первую половину вечера гости оценивают работу не только самого художника, но и того Привидения, которое вдохновило его на творчество. Любимая тема для обсуждения – размышления гостей о том, в какой мере на ту или иную картину повлияло воздействие призрака и его Арканоса; эти дебаты могут продолжаться в течение многих часов.

После выставки гости посещают какой-нибудь знаменитый “дом с привидениями”, в котором труппа Калигарианцев организует “внедрение” в Земли Плоти на потеху аудитории. Подобный спектакль всегда носит импровизированный характер, поскольку жертвой становится любой зазевавшийся смертный, оказавшийся на сцене. Акцент делается на способность актёров создать начало, развитие, кульминацию и развязку спектакля, в центре которого оказывается группа паникующих смертных. Из-за любви Калигарианцев ко всем исполнителям и художникам, Песочные человечки тоже иногда принимают участие в этих импровизациях или даже представляют гостям собственные постановки, полные грёз и фантазий.

Впрочем, обычно список гостей на этих мероприятиях ограничен лишь Полтергейстами и Привидениями. По окончании шоу самые старые Привидения делятся с окружающими своим опытом и познаниями в Пандемониуме. Именно на подобных празднествах призраки впервые представляют обществу новые способы применения Дикости.

Затем вечер достигает своей кульминации в форме экскурсии по другим известным “домам с привидениями” в этой области, в ходе которой гости могут самостоятельно поспособствовать жуткой репутации этих мест.

Мы посетили несколько таких “Галерей Смерти” и должны признать, что спектакли Калигарианцев, как минимум, выделяются инновационным подходом к использованию Пандемониума.

Дантеанцы

(Другие прозвища: Исследователи, Фанатики)

Отвергая представления о Подземном Мире как об Аде или Рае, эти Еретики считают, что все они просто застряли в Чистилище. Общество этих призраков сформировалось после выхода “*Божественной Комедии*” Данте Алигьери. Чем бы ни занималась их группа, они всегда руководствуются гипотезой, согласно которой их новая жизнь представляет собой испытание (тот факт, что сам Алигьери работает в

Стигии агентом Иерархии по связи с общественностью, ничуть не остужает их пыла).

Неудивительно, что Дантеанцы выбрали для себя роль учёных и первооткрывателей, изучающих Земли Теней (по их мнению, невозможно воздействовать на окружающий мир, не поняв в полной мере, что именно они пытаются изменить). В отличие от некоторых других сект, Дантеанцы отнюдь не стремятся перевернуть действительность вверх ногами, приведя её в соответствие со своим видением. Они используют Пандемониум только затем, чтобы устранить иллюзии, которыми Бог окутал вселенную для испытания её обитателей. Исследовательская натура этих призраков наделяет их значительным мастерством в Аргосе; кроме того, большинство из них имеют прочные связи с другими Еретическими группировками наподобие Предвестников.

Однако пусть вас не настораживают религиозные принципы этих призраков: они знают свою работу. Некоторые из них становятся лучшими проводниками, которых только можно купить за оболы по эту сторону Савана, потому что они знают Подземный Мир лучше, чем вы - свою комнату. Тем не менее, найм Дантеанцев обычно влечёт за собой посещение как минимум одной церковной службы, во время которой они попытаются обратить вас в свою веру. Именно по этой причине большинство из нас нанимает их только в случае крайней необходимости: в основном Привидения не испытывают интереса к каким-либо божествам. И всё же, несмотря на их чрезмерную религиозность, Дантеанцы всегда готовы поддержать других Привидений в борьбе против чужаков.

Чаще всего Дантеанцев можно увидеть в местах, которые, по их мнению, глубоко погрязли в пороке или находятся под влиянием грешников. К сожалению, это предоставляет им довольно внушительный список людей и мест, которые необходимо посетить, и случается, что Дантеанец вступает в территориальный конфликт с другим Привидением.

Организация

Дантеанцами, посвятившими свою новую жизнь христианской вере, управляет Отец Фостер. Он играет роль их духовного учителя, хотя некоторые из его последователей называют своего наставника Папой, пусть даже ограниченным властью в Землях Теней. К своей чести, он отклоняет подобный титул – или отклонял его до сих пор.

Ему подчиняются двое “пастырей”, контролирующих областных священников. Священники, в свою очередь, управляют исследовательскими экспедициями в океане Бури и регулируют взаимодействие с миром живых. По сравнению с Обитателями Г.Дж., эти Еретики превосходно организованы и структурированы.

Бедламисты

(Другие прозвища: Психиатры, Безумцы)

Если вы думаете, что мы обращаемся с вами слишком жестоко, вам остаётся только порадоваться, что нас не опередили Бедламисты. Всё, что Нигилисты творят при помощи своей жестокости, Психиатры устраивают на волне безумия. Следы деятельности этих призраков

можно обнаружить ещё в эпоху, предшествующую расцвету Римской империи, потому что именно из-за их поступков нас начали называть *Лемурами* – злыми и беспокойными духами. Во время Тайного Заседания, объединившего наши союзы в Гильдию, Бедламисты практически не выражали интереса к сплочению и впервые заинтересовались Гильдией уже после Роспуска. Тем не менее, настороженность, с которой мы относимся к Бедламистам, вызвана отнюдь не политикой этой организации.

Приблизительно в 17-ом столетии под руководством Сладкого Горя – “Бабушки” Привидений – эти призраки приняли имя, связанное с "бедламом" – чудовищным хаосом и беспорядком. Слово “бедлам”, в свою очередь, происходит от названия лондонской вифлеемской Больницы – бесчеловечной психиатрической клиники, в которой продавались билеты, позволяющие посмотреть на “представления” сумасшедших. Большинство сегодняшних Бедламистов окончили свои смертные жизни из-за дикарских условий, господствовавших в психиатрических клиниках 17-19 вв., – и эти страшные обстоятельства до сих пор отзываются эхом в их нынешней жизни.

Даже Харон считал их самой опасной разновидностью Привидений. В годы своего правления он не оставлял попыток отловить их всех до единого и швырнуть их души на наковальни. Даже после исчезновения Императора Иерархия продолжает поддерживать эту традицию: её форма остаётся в силе даже тогда, когда все забыли о функции.

К сожалению, мы должны признаться, что Бедламисты остаются загадкой даже для нас самих. Их действия просто выходят за рамки здравого смысла. Они посещают клиники, тюрьмы, больницы мира живущих, охотясь на слабоумных, умалишённых и малахольных. Забвение не просто *коснулось* этих несчастных – оно погрузило им в горло свои клыки и заменило их кровь ядовитым безумием.

Как и Художники, Бедламисты слабо заинтересованы в возвращении Земель Плоти. Они обладают слишком большой властью в Подземном Мире, чтобы так просто расстаться с ней. Страх стал их главной эмоциональной подпиткой, и это делает их опасными и ненадежными союзниками. Из всего нашего вида именно Бедламисты больше, чем кто бы то ни было, ответственны за преступления, в которых нас обвиняют.

Кроме того, мы слышали рассказы о соглашении, заключённом между Безумцами и Смеющейся Владычицей, занимающей Чертог Помощи. Большинство Привидений сходятся во мнении, что Сладкое Горе использует Бедламистов для того, чтобы распространить безумие в мире Быстрых. Именно из-за этого смертные начинают калечить и убивать окружающих под аккомпанемент “голосов”, звучащих у них в голове - что неизменно пополняет отряды Смеющейся Владычицы новыми призраками. В свою очередь она закрывает глаза на преступления Бедламистов (в частности, оставляя за ними право делать больницы и тюрьмы своими Пристанищами). Вдобавок, мы слышали и другой, пока что не подтверждённый слух, гласящий, что Сладкое Горе метит на место в Чертоге Помощи и с нетерпением ждёт свержения своей соперницы.

Организация

Сладкое Горе играет роль духовного лидера Бедламистов. Хотя она и не контролирует их напрямую, члены союза прислушиваются к её советам и предложениям. Во главе каждой группы Безумцев стоит самый сильный из них, и любую клинику, тюрьму и больницу они считают отдельным городом-государством, имеющим собственные законы, традиции и обычаи.

Орден Стеклянного Балагана

(Другие прозвища: Фиксаторы, Дипломаты)

Будучи относительно молодым, но стремительно разрастающимся союзом, эти Привидения поддерживают тесные взаимоотношения (предположительно) с Мнемоями и (однозначно) с Песочными человечками. Их теория - и мы должны признать, что она не лишена оснований, - заключается в том, что наши усилия по воздействию на Земли Плоти утрачивают свой эффект из-за Мглы, позволяющей смертным забыть о присутствии призрака или рационализировать его в предельно короткие сроки. Благодаря своим Арканоям Песочные человечки, как и Мнемои, могут разжечь их воспоминания о Привидениях даже после того, как в силу вступает Мгла. Таким образом, смертные вынуждены раз за разом осмысливать, что же они действительно видели при столкновении с Привидением.

Балаганщики куда меньше, чем представители других союзов, привязаны к опредёленным людям или местам. Они готовы использовать свои способности всегда и везде, полагая, что наилучшего эффекта можно добиться, лишь воздействуя на представителей всех рас, полов, статусов и возрастов. Нам они известны как самые осторожные и практичные Привидения, хорошо знакомые с деловой сферой. Большинство участников Ордена чрезвычайно сдержанны, элегантны, наблюдательны, терпеливы, глубоко дипломатичны и эрудированны. Именно их мы предпочитаем нанимать для решения своих проблем – а по слухам, за помощью к ним обращаются и представители Иерархии.

Орден Стеклянного Балагана поддерживает тесные контакты с большинством других наших союзов и уже начал действовать в качестве посредника, постепенно ведущего нас к воссоединению Гильдии. Наибольшие проблемы вызывает у них объединение Обитателей Г.Дж. и Мандельбротов. Нигилисты никогда не согласятся на формирование единой Гильдии, если это потребует подчинения другим союзам, а мы никогда не уступим лидерство им. К своей чести, Фиксаторы не оставляют попыток найти выход из этой ситуации.

Организация

Высшее руководство Стеклянного Балагана остаётся для нас загадкой. Мы полагаем, что Орденом управляет тайный совет из пяти участников, разделяющих те же обязанности, что и обычные Балаганщики. Тем не менее, из-за склонности этих призраков держать в тайне такие детали (как и другие вопросы, связанные с их организацией), многие из нас относятся к ним весьма подозрительно. Кроме того, об Ордене ходит и множество других слухов: будто они служат исследовательским авангардом в войсках Иерархии; будто они находятся под контролем Эмбера; будто всё это – фокус Песочных

человечков; будто у руля Ордена стоят Доппельгангеры; будто пять членов совета представлены Мидианом, доктором Шуддером, Отцом Фостером, Сладким Горем и Элвисом и так далее.

Думаю, вы уже представляете себе эту картинку.

Впрочем, учитывая общие интересы Ордена и Обитателей, более чем вероятно, что советом управляет Мидиан. После всех этих слухов о замыслах Сладкого Горя Мидиан мог запланировать создание единой коалиции, способной противостоять Бедламистам и их предполагаемой связи с Чертогом Помощи. Впрочем, время покажет, кто за кем стоял.

Предполагаемому совету служат глашатаи - Привидения, получающие инструкции через грёзы. Обязанность этих призраков – сообщать другим членам Ордена, что от них требуется. Глашатаям подчиняются другие группировки Привидений, состоящие из различного числа участников (приблизительно от двух до десяти) и выполняющие основную часть грязной работы, которую им поручают глашатаи. Эти призраки получают инструкции *одновременно* - во избежание недоразумений. Если операция всё же выходит из-под контроля, следует ожидать появления *Даннати*.

Чего мы хотим

митох ен ым огеЧ

Когда Харон распустил Гильдии, в нашей жизни практически ничего не изменилось. Мы выжили бы с разрешением Иерархии или без него, как выживали и до проведения Тайного Заседания. В конце концов, мы никогда не были всего лишь очередным коллективом ремесленников, которых Харон мог попросту разогнать. Пусть мы и разделяли общий Арканос, но Пандемониум был *результатом* нашего поведения, а не его причиной.

Ранний состав Гильдии был сформирован из группы призраков, объединённых общей задачей – ослабить Саван в достаточной степени для создания прорех и брешей, через которые мёртвые могли бы свободно проникать в земли живых. Мы горячо надеялись, что благодаря нашим действиям Саван в конечном счёте рассеется, и два царства – мир мёртвых и мир живущих – вновь станут едины. Однако вселенную изменяет только упорный труд и постоянное взаимодействие, а не пустые мечты. Если мы хотели обрушить Саван, мы должны были приложить к этому определённые усилия.

Многие из Привидений, сформировавших различные союзы ещё до возникновения Гильдии, пришли к этому выводу независимо друг от друга. Руководствуясь общей целью, разрозненные группировки призраков начали искать средство для осуществления своей мечты, что в результате и привело их к открытию всевозможных Арканои. Уже на ранних этапах особый интерес вызвали слабо изученные возможности Пандемониума, Гнева и Воплощения. Каждый из этих Арканои позволял проникать за Саван и взаимодействовать с материальным миром. Отдельные группы выбрали себе тот Арканос, который больше всего соответствовал интересам их представителей, и принялись изучать границы своих возможностей, адаптируя их к общей цели.

Наша сила инемерв алиС

Наши первые исследовательские работы были сосредоточены на изучении Гнева - однако это был суррогат, абсолютный тупик, заставивший нас отклониться от цели. Когда мы прервали его изучение, Гнев отошёл нашим меньшим братьям – союзу призраков, получивших в дальнейшем название Полтергейстов. К тому же выводу мы пришли и при изучении Воплощения, которое также показало себя не самым многообещающим Арканосом (между тем, разрыв отношений с союзом, который позже стал Гильдией Прокторов, посеял между нами вражду, которая по прошествии многих столетий только усилилась). И тогда, наконец, в наши руки попал Пандемониум, тайны которого, если верить легендам, были получены нами от самого Вильда в ходе соглашения, известного как Ковенант. Позже мы расскажем об этом подробнее, так что будьте внимательны.

Пандемониум, мастерство изменения времени и пространства, воплощал собой то, за что мы боролись. Это было искусство манипулирования самой тканью реальности, пусть даже в незначительной степени. Тем не менее, наш Арканос всегда был несколько ограничен, поскольку им можно воздействовать на восприятие действительности, но практически невозможно изменить что-либо на физическом уровне. Мы работаем над тем, чтобы это исправить. В конце концов, начали мы успешно.

Разные союзы исследовали возможности Пандемониума по-разному. Одна группа стремилась обуздать само время, чтобы обратить его вспять. Участники другой надеялись, что, искажая восприятие действительности простыми людьми, они смогут заставить смертных изменить свой взгляд на вселенную. Несколько обезумевших призраков просто хотели обрушить барьер, разделяющий Земли Теней и тот мир, который они так недавно покинули.

Посторонним - как мы называем остальных призраков - эти стратегии изменения мира казались малоправдоподобными. А поскольку они не видели в наших способностях никакого потенциала, наше объединение в полноценную Гильдию в результате Тайного Заседания стало для них сюрпризом. Им и сейчас достаточно трудно понять, почему мы стремимся к такой “донкихотской” цели. Однако их никогда не касалась ласковая рука Пандемониума. Она коснулась именно нас, и мы знаем, чего можно достичь с её помощью. Именно этот дар позволяет нам обращаться к вам в эту минуту. Именно этот дар вы научитесь ценить больше всего на свете, когда присоединитесь к нам.

Почему мы преследуем человечество

овтсечеволеч онжун ман мечаЗ

Даже не придерживаясь одинаковых взглядов, Привидения всё ещё борются за достижение своей изначальной цели. Именно поэтому мы преследуем (или ненавидим?) человечество. Мы глубоко убеждены, что именно человеческая раса станет ключом к нашей свободе. Единственная причина, по которой Саван всё разрастается и поднимается до невиданных прежде высот, - это их вера. И наша обязанность – заставить их верить в реальность призраков, уничтожив, тем самым, их собственное творение. Когда смертные наконец поймут, что мы существуем, их недоверию придёт конец.

Мы уже знаем, что у людей при встрече со сверхъестественным срабатывает подсознательный механизм “здравого смысла”, продиктованный их инстинктом самосохранения. Результатом его работы стал Саван – в каком-то роде, призрачный вариант Берлинской Стены, – наряду со Мглой, неспособностью смертных принимать сверхъестественное за то, чем оно в действительности является. Чтобы устранить эти помехи, мы и охотимся на людей, регулярно напоминая им: *мы существуем*, и даже то, что природа убрала у них с глаз долой, должно продолжать жить у них в сердце.

Пандемониум позволяет нам использовать наиболее уязвимые точки Савана в своих целях. Исследуя эти слабые стороны, мы в конечном итоге сможем применить свои навыки в материальном мире, чтобы человечество навсегда запомнило, что есть и другой мир, ожидающий каждого из них по эту сторону бытия. Забудьте о Гневе: сбрасывание одного-двух стаканов с кухонного стола вполне поддаётся рациональному объяснению, а порой и вовсе остаётся без внимания смертных. Но они просто не смогут проигнорировать истекающие кровью стены или нашествия насекомых. Выходки некоторых наиболее видных участников нашей Гильдии были увековечены в истории. Слышали о Ведьме из семьи Белл? Нет? Тогда как насчёт Амитивилля?

Проектирование Дикости через завесу Савана служит и для того, чтобы дюйм за дюймом ослабить этот барьер. Стена Савана ежесекундно получает новую энергию для восстановления – а потому охота на человечество просто необходима для сохранения наших путей в Земли Плоти. Быть Привидением значит раз за разом одерживать незначительные победы, чтобы однажды – когда-нибудь – выиграть эту войну.

Наш гардероб борг шаН

Всем нам свойственно делать выводы из увиденного – а поскольку деятельность Привидений с трудом поддаётся категоризации, именно внешность служит нам визитной карточкой. Впрочем, как правило, окружающие просто думают: “*О, этот парень носит чёрный плащ. Должно быть, он из числа Привидений*” – а дальше их мысли уходят куда-нибудь в другую сторону. Большинство из них даже не останавливается, чтобы подумать, почему мы вообще носим плащи. В этом и заключается их ошибка. Наш гардероб – не только дань элегантному стилю. Он преследует совершенно конкретные цели.

Изначально плащи были предназначены для того, чтобы скрывать уродство тех Привидений, которые были отмечены прикосновением Дикости. Большинство призраков избегают парней с прозрачными Корпусами, наполненными насекомыми и кровоточащими изо всех внешних отверстий. Кроме того, многие из нас надевали плащи, потому что так мы получали психологическое преимущество перед чужаками. В дополнение ко всему, большие волнистые плащи мешали врагам увидеть наши физические приметы, спрятанные реликвии, Артефакты или оружие. А учитывая атмосферу таинственности, окружающую Привидений, физически искажённых дарами Вильда, многие чужаки давно уже перестали задаваться вопросом, какие тайны спрятаны под нашими - столь загадочными - плащами.

В конечном счёте привычка носить плащи начала влиять на те методы, которыми некоторые из нас пользовались при взаимодействии с Пандемониумом. Мы нашли способ наделить Дикостью саму ткань нашей одежды, а потому для современного Привидения даже самый просторный плащ остаётся бесполезной игрушкой, если он не снабжён бесчисленными карманами и отделениями. Этот эффект заставил многих чужаков держаться от нас подальше. Их неспособность узнать, что покоится под складками наших плащей и что может просочиться сквозь них наружу, всегда действовало им на нервы.

Чужаки и посторонние ижуранс ыцьлеширП

Иерархия ыцйибу еынмёаН

У Харона были все основания подозревать нашу Гильдию в тёмных делах, лишать нашу деятельность официального характера и даже просто не признавать нас. Он догадывался, к чему мы стремимся, и боялся того, чего мы могли достичь. Именно так возник Диктум Мортум, вся эта чепуха, повествующая о том, как плохо мёртвым вступать в диалог с живыми. Мы же вам не вредим, правда? А вот Харон видел в наших стремлениях только худшее – и в конечном итоге поддался страху.

Хотя Император ушёл, его страх остался. Более того, он никуда не исчез из политики Иерархии. Владыки Смерти даже не пытаются понять причины, по которым Харон боялся нас, и огрызаются на темноту, царящую вокруг них, как напуганные собаки, заслышавшие незнакомый шум.

Это не значит, что Иерархия безнадёжна. Подчинённые Владык Смерти бывают полезны для общего дела - и мы уверены, что они думают о нас то же самое. Вы удивитесь, когда увидите, сколько Легионеров и Анакреонов пожелают воспользоваться вашими услугами, однако если вы согласитесь на них поработать, помните, что интересы Гильдии и безопасность её участников имеют приоритет над целями чужаков и любой наградой, которую они могут вам предложить.

Ренегаты ?яинедивирП

По определению этот термин относится и к нашей Гильдии, однако не позволяйте окружающим бездумно навешивать на вас ярлыки. Из всех наших группировок истинными Ренегатами можно назвать только Мандельбротов и, может быть, Бедламистов; участники этих союзов с готовностью выступают против всего, что связано с Иерархией, зачастую бросаясь в пыл сражения из-за одной возможности пролить плазму Легионера. С другой стороны, те же Калигарианцы считают себя этическими противниками Иерархии, редко вступая в открытую конфронтацию с их идеологией. Мне довелось как-то слышать, что таких призраков называют “Ренегатами по выходным”.

Основная проблема с Ренегатами заключается в том, что они, как правило, ожидают, что вы присоединитесь к их революционной борьбе просто потому, что “так было бы правильно”. “Правильные” решения нас не интересуют. Нас интересует то, что позволит приблизиться к

главной цели всей Гильдии, и если это означает, что нам придётся пойти против Иерархии, Ренегатов и/или Еретиков, мы пойдём против них. Равным образом, мы будем работать плечом к плечу с любой из этих фракций или даже со всеми сразу, если – и только если – это позволит нам выполнить нашу задачу.

Еретики ьсерЕ

Всё, что было сказано про Ренегатов, относится и к Еретикам. Возможно, мы понимаем их несколько лучше из-за того, что наши же Дантеанцы в действительности представляют собой типичный Еретический культ, сформировавшийся в пределах Гильдии, и его члены в известном смысле – самые настоящие Еретики. Мы уже говорили о раздражающих недостатках этих призраков, но я должен признать, что они не столь агрессивны, как Ренегаты. Они знают цену тонким решениям, необходимости действовать незаметно и изучать противника прежде, чем приниматься за составление плана действий. Если бы только они сумели поделиться этой мудростью с Нигилистами и Психиатрами, нам бы всем жилось лучше.

Главная слабость Еретиков заключается в их слепой преданности своей вере (верам). Они умеют действовать с умом, когда это необходимо, однако если их принуждает к действию лидер культа или отрывок из священного писания, они становятся даже опаснее и безжалостнее любого Ренегата. Их верность чуждой идеологии делает их союзниками, которых следует держать на расстоянии выстрела.

Другие Гильдии ихерг еижуЧ

Наша привычка всё время отыскивать новые способы ослабления Савана зачастую приводит нас к взаимодействию с окружающими. Одного только факта, что участники других Гильдий для нас – посторонние, недостаточно, чтобы считать их способности или позиции бесполезными. (Кстати, это относится и к нам самим. Если кто-нибудь хочет выучиться у вас Дикости, будьте внимательны, но по возможности соглашайтесь. Распространение Пандемониума только играет нам на руку).

При встрече с представителями других Гильдий особую бдительность проявляйте в отношении Мастеровых. Они верят в своё превосходство над окружающими, и в особенности - над нами. Скульпторы могут составить вам приятную компанию, но не спускайте с них глаз. Если их спровоцировать, они могут стать чрезвычайно опасными врагами, и хотя им понадобится немало времени для осуществления своей мести, в успехе их замыслов можете даже не сомневаться. В то же время совместная деятельность с Наблюдателями может быть очень полезной в финансовом отношении; многие Привидения объединяются с этими призраками, чтобы сформировать “наёмные отряды по уничтожению Оков”. Ничто не сравнится с тем чувством, которое испытываешь, когда глядишь в лицо призрака, понимающего, что его самые дорогие Оковы вот-вот будут разорваны “за неуплату”.

Наши союзники: Полтергейсты

Нам нравится называть Полтергейстов своими младшими братьями, потому что в действительности они ими и являются. Ещё до того, как мы подставили слово “Гильдия” к своему названию (или даже ещё до того, как мы просто объединились), Полтергейсты и Привидения были единым целым. И хотя методы, выбранные нами после формирования Гильдий, нередко расходятся, мы оставались верными союзниками в течение многих столетий.

Увы, после Тайного Заседания Полтергейсты, в то время ещё выступавшие в качестве нашего союза, решили отделиться от Привидений, объявив о создании собственной Гильдии. Эту новость мы встретили с возмущением. Первоначально наша взаимная обида проявлялась в форме простых разногласий, которые начали возникать между представителями обеих Гильдий. Однако позже она едва не стоила нам единственных друзей, которые у нас были. Сопернический раздор быстро перешёл в вероломство и политиканство, что вынудило Полтергейстов искать поддержки в борьбе против превосходящего числа представителей нашей Гильдии и их талантов. И только после того, как они начали в открытую сближаться с Мастеровыми, мы поняли свою ошибку и принесли публичные извинения за свои действия. К счастью, мы получили прощение.

Сегодня мы признаём Полтергейстов как равных, даже при том, что по-прежнему ласково называем их младшими братьями. Это, впрочем, не значит, что ими можно манипулировать: братская вражда иногда приводит к печальным итогам, и, откровенно говоря, Полтергейсты достаточно могущественны, чтобы нанести вам и почти любому другому Привидению (кроме, разве что, Нигилистов) разгромное поражение. Оставаться на их стороне – гораздо мудрее, хотя мы прекрасно знаем, что они и сами относятся к нам с той же нежностью, с которой мы относимся к ним. Невзирая на повседневные разногласия и проблемы, которые вспыхивают между нами, они всегда оставались нашими родственниками. Они – братья, они – союзники, они – наша семья. Что важнее всего, мы можем им доверять почти в той же мере, что и другим Привидениям.

Наши противники: Прокторы

Во многом реакция на отделение Полтергейстов от нашей Гильдии была продиктована чувством одиночества, которое мы ощутили, оставшись наедине с гедонистической группой Прокторов. Ещё до формирования Гильдий Прокторы были одним из наших союзов, который, как и все мы, боролся за возвращение в Земли Плоти. Мы видели в них друзей и союзников. Тем не менее, в наши дни от тёплого отношения Привидений к Прокторам не осталось и следа. Они предали нас. А мы не прощаем таких поступков.

С самого начала участники группировки, которая позже стала известна как Гильдия Прокторов, отличались привычкой сидеть на месте и оплакивать свою долю вместо того, чтобы хотя бы попробовать увидеть в своём новом существовании неоспоримые преимущества. Даже своё мастерство Воплощения они использовали для того, чтобы возвращать предметам ту форму, которая была им свойственна ранее, хотя легко могли выйти за рамки привычного и увидеть, что могли

сотворить они сами. Они называли нас глупцами из-за того оптимизма, который мы проявляли, и пользовались любой удобной возможностью, чтобы застопорить наши усилия. Они клеветали на нас другим призракам, саботировали нашу работу, натравливали на нас войска Иерархии и вообще делали всё, что могли, чтобы нас уничтожить – за исключением, разве что, открытого объявления о начале войны.

Последней каплей стал инцидент, произошедший во время формирования Гильдий, когда Прокторы подали Мастеровым прошение об исключении Привидений из списка участников. Они утверждали, что мы слишком хаотичны и что наша деятельность лишь повредит общим интересам. Позже мы обнаружили, что они пытались заложить нас Иерархии во время Мятежа Гильдий. Их жалость к самим себе в результате обернулась против них самих, не находите?

Или вы ещё не понимаете, о чём я? Ничего, скоро поймёте.

Наша противоположность: Кукловоды

Мы не говорим о них. Мы не думаем о них. Видите ли, мы не думаем о них даже сейчас.

Почему? Потому что мы хотим, чтобы живущие знали *о* нас. Они же хотят сделать живущих *нами*. Вам это не кажется омерзительным?

Подумайте об этом.

Чужаки из плоти и крови

Большинство чужаков из материального мира, с которыми мы имеем дело, играют роль наших жертв. Это мы их находим, а не наоборот. Большинство из них могут приблизиться к нам лишь тогда, когда мы сами этого хотим. Тем не менее, будет вполне разумно узнать, к кому приближаться не следует – и почему. В мире Быстрых есть вещи, способные повредить нам, поэтому нужно уметь подбирать себе жертву с умом. Вам едва ли понравится, если вы выйдете на свою первую охоту за человечеством и окажетесь в лабораторной склянке какого-нибудь чужака. О нет, совсем не понравится.

Вампиры

Не тратьте время впустую. Эти существа настолько эгоцентричны, что, если вы только не окажетесь чем-нибудь им полезны, они даже не потрудятся обратить на вас внимание. Любая тема, касающаяся так называемых “Сородичей”, сводится к тому, что всё и вся служат пешками в их великой игре. Таким образом, какое бы соглашение вы ни собрались заключить с этими существами и как бы вы ни ухитрялись, обговаривая его условия, в результате договор будет играть на руку исключительно им. К тому же, вампиров не слишком легко напугать, а при всём своём положении они практически не оказывают влияния на восприятие и интерпретацию действительности простыми людьми.

Тем не менее, среди всех чужаков только смертные представляют для нас более лёгкую цель, чем эти кровопийцы, и разрушение их многовековых жизней может изрядно поднять настроение. Только как следует изучите способности своей жертвы, прежде чем заставите её мебель сочиться свернувшейся кровью – едва ли вам хочется, чтобы вас застал врасплох некромант.

Оборотни

Обычно мы не вступаем в контакт с этими горами меха и мускулов, и не столько из-за отсутствия интереса, сколько из-за оградительных методов, которыми они обладают. Чары и ритуалы, духи и пляски, – всё это инструменты, которыми оборотням удаётся оградить себя от нашего… бережного вмешательства. Как бы то ни было, их стратегия на удивление эффективна. И нас это немало расстраивает. Мы ожидали, что они с одобрением отнесутся к той дикости (и к той связи с Вильдом), которую мы проявляем при взаимодействии с миром живущих.

Кроме того, среди них существует и особая группа, члены который некогда были полностью искажены силой энтропии, вырвавшейся из утробы Забвения. Из всех наших союзов только у Бедламистов хватает глупости контактировать с этими дьявольскими созданиями. Вам же мы искренне рекомендуем держаться от них подальше. Этими тварями управляют Тени. Это живые спектры.

Маги

Коварные парни. Их могущество действует нам на нервы… и вместе с тем наполняет нас завистью. Нам остаётся лишь локти кусать, глядя, как некоторые из живущих управляют действительностью при помощи сил, которые нам недоступны. К счастью, все эти чудотворцы обременены собственными проблемами, связанными с чем-то вроде секретной войны. Если вы собираетесь искать с ними связи, лучше остановите свой выбор на анимистах, которые верят в духов, населяющих этот мир. В отличие от своих партнёров, они не всегда собираются заманить нас в ловушку для получения личной выгоды или – что ещё хуже – для усиления своих артефактов.

Среди колдунов попадаются и безумцы, с которыми мы находим общий язык – во всяком случае, до какой-то степени. Иногда лучшей тактикой, к которой вы можете прибегнуть, становится предоставление им полной свободы во всём, что они хотят сотворить с реальностью, - после чего вы можете использовать их наработки в качестве отправной точки для своих собственных действий. Работая в этом своеобразном тандеме, мы время от времени порождаем кошмары, которые не удаётся рационализировать даже самым изобретательным смертным.

Подмёныши

Из всех чужаков только эти создания остаются близки нам по-настоящему. Мы вылеплены из одной глины, страдаем от одинаковых ран и разделяем ряд общих претензий к ослеплённому Мглой человечеству. Тем не менее, их диковинная природа и несерьёзное поведение иногда могут повредить нам, и их компания чаще всего не может дать Привидению ничего, кроме минутного развлечения. Впрочем, с двумя группами этих созданий мы до сих пор поддерживаем тесный союз: это те, кто называет себя слуагами и эшу. Они стоят тех усилий, которые нам приходится прилагать к сохранению дружеских отношений, и эти подмёныши – наши самые ценные союзники в Землях Плоти.

Между тем, существует и более тёмная разновидность фей (кое-кто назвал бы их варварами), которые с удивительной лёгкостью идут с нами на контакт, не открывая, однако, нам своих истинных намерений. Обращайтесь к ним только тогда, когда у вас не остаётся другого выбора; если же они сами отыщут вас, откажите им с максимальной вежливостью, на которую вы способны. Стоит вам оскорбить их – и конфронтации не избежать, потому что их чувства легко задеть, и заживёт эта рана ещё очень, очень нескоро.

Бенанданти

Их мы приберегли напоследок, поскольку именно *Бенанданти* всегда оставались самой большой угрозой, которая может ждать Привидение в Землях Теней. Большинство из них не питают к нам ничего, кроме искреннего любопытства, и не представляют для нас никакой опасности. Тем не менее, это как раз тот случай, когда исключение играет более важную роль, чем правило. Видите ли… среди смертных попадаются те, кто поклялся уничтожить всех призраков, сделав своей излюбленной целью именно нас из-за тех агрессивных действий, которыми отличаются наши операции в Землях Плоти.

Вы никогда не задумывались, почему мы не действуем в присутствии "уважаемых" парапсихологов? Разве не логично было бы внедриться в мир Быстрых прямо на глазах у так называемых "экспертов"? Ведь как только у них появятся доказательства нашего существования, остальная часть человечества очень быстро поверит в нас, правда? Довольно заманчивая возможность ускорить нашу работу. И даже *слишком* заманчивая.

Полагаю, вы будете удивлены, узнав, сколько парапсихологов и охотников за привидениями участвуют в деятельности *Даннати* или хотя бы связаны с ними. Эти двуличные сволочи – основная причина, по которой никто из нас никогда не действует в одном и том же месте на протяжении длительного времени и старается проводить операции по возможности вразнобой. Где бы мы ни появлялись, они преследуют нас со своими чёртовыми клинками из освящённой стали в руках, отправляя всё, что попадается им на пути, в утробу Забвения.

Довольно ьлачеп йолоД

Зиад ошарашено заморгал. Ему наконец удалось сдержать слёзы, потому что последний таракан сорвался со стены и замертво упал на пол – ещё одна капля в дожде из маленьких тушек. Надпись гласила: “Теперь ты понимаешь?”

Он понимал. Он понимал, что теперь у него нет выхода, как нет шанса и обрести покой. Больше не будет приятных грёз и не будет времени на сон. Пистолет с двумя патронами в обойме отыскал путь в его рот. Губы Зиада сомкнулись вокруг холодного дула.

А потом в обойме остался только один патрон.

Глава вторая:
История ьтсевоП

Добрый друг оцил еорбоД

Темнота, заполнявшая комнату, и на половину не была такой давящей, как тишина. Полоска света из-под закрытой двери создавала иллюзию безопасности, но маленький Крис знал, что она фальшива. Это понимание въелось в него через рубцы на его спине. Он видел правду своими покрасневшими глазами, и потому он больше не мог плакать. Возможно, завтра – когда монстр, выдающий себя за его отца, снова причинит ему боль – Крис сможет пролить ещё немного слёз. Но сегодня его глаза суше, чем его пьяный отец когда-либо был, а его мысли были полны образов, о которых ни один восьмилетний ребёнок не должен знать.

Собравшись с духом, Крис осмелился выругаться и мышиным шёпотом нарушил тишину в комнате.

–Я хочу, чтобы он умер!

–Как и я.

–Хочу, чтобы его съели!

–Так и сделаю.

–И ему будет очень больно?

–И ему будет очень больно.

–Обещаешь? – спросил Крис, подтягиваясь к краю кровати и осматриваясь по сторонам. Из-под кровати высунулось щупальце из тумана, в то время как голос проурчал в ответ – Обещаю

На лице Криса промелькнула улыбка, и, поколебавшись немного, он спросил:

–Можно я посплю с тобой сегодня?

–Можно, – прошептал голос. Крис завернулся в одеяло и забрался под кровать. Тени встретили его холодными объятиями, но Криса это не обеспокоило. Холод успокаивал его пылающие рубцы, и он, наконец, получил возможность заснуть.

–Когда я смогу стать таким, как ты? – прошептал Крис тьме под кроватью. Темнота вздохнула.

–Скоро.

Сказка на ночь окосыв мокшилС

Крис лежал под кроватью, укутавшись в тёплое одеяло и полностью положившись на существо, которое никогда не причиняло ему вреда. Он смотрел на кровать, нависающую над ним, хотя и не был уверен, что она здесь, пока на её обратной стороне не начали появляться сияющие каракули. Они медленно приняли форму пляшущих человечков, фигурки которых сопровождались именами.

Крис не боялся. Ему было так приятно с головой погрузиться в историю, иллюстрированную движущейся картинкой. *“Давным-давно, в одном далёком-далёком месте…”*

Давным-давно… …етсем мокёлад-мокёлад мондо В

“…раскинулось огромное королевство. В нём не было войн, и все подданные жили в мире и согласии. И стояли в этом королевстве два города, разделённые небольшой речкой. Над речкой был перекинут мост, по которому люди могли навещать друг друга, однако случилось так, что река вышла из берегов, и её почерневшие воды разрушили мост. С одного берега теперь стало не видно другого, и горожане очень грустили, скучая друг по другу”.

Почему мы так привязываемся к истории? Знания может дать и простая сказка. Редко бывает так, что история призраков полностью отражает прошлое человечества, и о нашей деятельности куда легче узнать из преданий смертных, чем со страниц учебников. То, что сейчас видят ваши глаза, не следует считать настоящей историей. Это скорее наш взгляд на события прошлого, своего рода эссе.

Сегодня мы все знаем, что было время, когда Земли Плоти и Земли Теней разделяла лишь тонкая полоса Савана. Пересечь её было легче, чем узкий ручей. Все видели в смерти лишь переход, момент сна, после которого человеческая душа обретала свободу. В те дни призраков почитали как мудрых духов. Мы дарили людям уверенность, своим присутствием убеждая их, что со смертью они никуда не исчезнут. Вера в существование призраков была верой в бессмертие; мы позволяли им видеть, что человеческая душа вечна. Мы были *нужны* им.

Однако по мере того, как различные верования обретали всё большее влияние на умы смертных, новые представления о посмертном вознаграждении за "добродетель" и наказании за "грехи" достигли практически мирового масштаба. В принципе, в этом был здравый смысл. Как ещё боги могли управлять своими последователями? Тем не менее, мы оказались в центре глобального изменения мира и не сумели понять, куда оно ведёт, пока не стало слишком поздно. Царства загробного мира наполнились многочисленными лагерями; приверженцы новых религий не прекращали кричать об Аде и Рае – во всех их античных вариациях.

Мы попали в ловушку. Страстное желание многих людей поверить в то, что за верность религиозным догмам их наградят после смерти, плохо уживалось с существованием призраков. Безусловно, наше присутствие вызывало у многих сомнения в справедливости “философии воздаяния”, но священники быстро нашли ответ на эту маленькую загадку. Запертые между миром людей и своей новой обителью, в которой не было ни следа их воображаемого рая (уж поверьте мне, мы везде посмотрели), в глазах этих смертных мы оказались заблудшими душами, обречёнными вечно скитаться по низшим мирам за свои земные проступки. Нашим собратьям из Африки и Азии повезло ещё меньше: их бывшие соотечественники увидели в них злобных духов, стремящихся сбить слабовольных с истинного пути, украсть их детей и похитить девственниц.

Безусловно, были и те из нас, кто подпитывал эти легенды своими чудовищными поступками, - и тем не менее, большинству из нас не было свойственно агрессивное поведение. Однако легенды никуда не исчезали, и страх перед смертью стремительно разрастался вместе с самим человечеством. Напуганные нашим существованием и ведомые желанием поверить в *лучший* мир, смертные начали отдаляться от нас. Простое загробное существование стало недостаточной наградой для этих жадных глупцов. Саван начал расти и крепнуть, и мы оказались

бессильны сделать хоть что-нибудь, чтобы этому помешать. Именно так пропасть между мирами стала целью нашего гнева – само собой, наряду с человечеством, которое очень скоро начало бессознательно нас игнорировать.

И пришёл герой... ...цевтрем лёширп И

“Но явился герой из второго города, созвал всех своих рыцарей, и решили они построить мост заново. Тогда герой повелел своим верным друзьям найти брёвна и инструменты. И начали они долгий поиск…”

Сколько бы ни отрицал этого Харон, мы преследовали единую цель ещё до того, как слово “Гильдия” появилось в нашем названии (чтобы вскоре исчезнуть), и до того, как сам Харон превратил Земли Теней в свою собственную империю. Поначалу мы представляли собой всего горстку призраков, объединённых задачей штурмовать Саван и планомерно обрушать его стены. И вместе, и поодиночке мы стали наносить удары по избранным частям Савана, проверяя его силы и слабости, и уже очень скоро установили, что в определённых местах и в определённое время он теряет устойчивость. С этого дня мы начали объединение сил, оказывая друг другу поддержку в борьбе за общую цель. Небольшим Кругам призраков в землях Египта, Греции, Ханаана, Вавилона и Африки удалось завербовать больше участников и установить более прочные связи с другими группами, чем остальным Кругам. Первые, ещё не до конца оформившиеся союзы начали приобретать форму. Лишь по прошествии нескольких лет мы поняли, что живущие каким-то образом медленно восстанавливают силу Савана, не пропуская нас внутрь. Мы уже чувствовали желание отомстить за свою изоляцию, но у нас были достаточно смутные представления о том, как это сделать. Но путь к победе открылся нам сам.

Начало внедрений йинерденв ямерБ

Считается, что независимые операции по внедрению в мир живущих имели место задолго до того, как мы сделали их своей основной практикой. Внедрения в Земли Плоти служили нам инструментами, которыми пользовались разочарованные призраки, видевшие причину своих несчастий в проступках – вымышленных или реальных, - которые некогда были совершены смертными. В то далёкое время Мгла была ещё очень слаба, и деятельность этих призраков запоминалась людям на долгие годы. Именно тогда в обществе смертных пустила корни традиция рассказывать друг другу истории о призраках. Люди собирались возле уютного очага и делились друг с другом личным или чужим опытом столкновения со сверхъестественным миром. Именно в эти минуты живущие становились особенно восприимчивы к нашей деятельности, и наибольших успехов мы достигали именно во время таких собраний. Человечество подсознательно увеличивало пропасть между мирами, которая некогда обратилась Саваном, и всё же длительное влияние на людей посредством прямого вмешательства (которое мы называем “*внедрением*”) позволяло ослабить барьер тем же способом, которым смертные его укрепляли.

И всё-таки этого было недостаточно. Рассказы о привидениях были ограничены жизнью и памятью их рассказчика. Мы должны были

сотворить собственную легенду о своей деятельности; нам нужен был способ, который заставил бы воспоминания смертных о встречах с каждым из нас звучать эхом на протяжении многих столетий. И в этом нам улыбнулась удача. Всё необходимое нам предоставило распространение письменных документов. В течение долгих десятилетий смертные доверяли свои легенды глине и папирусу, увековечивая богов, героев и демонов. Что нам мешало увековечить этим же способом и самих себя?

Итак, мы принялись за работу. Рассказы о необъяснимых явлениях и столкновениях отразились в *Истории* Геродота, *Одиссее* Гомера, *Эпосе о Гильгамеше* и аккадском *Сошествии Иштар в Подземный мир*. Зафиксировав эти свидетельства нашей деятельности на материальных носителях, мы сделали удивительное открытие: в смертных умах написанное слово превращалось в *доказательство*. Как только автор, будь он даже безумцем или глупцом, записывал что-нибудь на пергаменте, его история приобретала характер достоверной просто из-за того, что его слова были материальны.

В те годы ведущим Кругом нашего общества были Афиняне, которые назвали себя Пандора Скиа. Они были настолько поражены своим открытием, что ухватились за эту возможность и постарались распространить свои наблюдения среди всех Привидений, которых они только могли найти. Если рассказы о нашем вмешательстве в мир живущих получилось бы увековечить в умах множества поколений, люди поверили бы в нас навсегда. Они стали бы полностью нам доступны и помогли бы нам вернуться в мир солнечного света, в котором живые и мёртвые стали бы одной семьёй.

Так мы начали массовое преследование человечества с совершенно определённой целью. Впрочем, хотя нас объединяло стремление к возвращению в земли Быстрых (и даже, как шёпотом утверждали некоторые, к возвращению самой жизни), мы были рассеяны по всему античному миру и приводили свои имена и формы в соответствие с местным фольклором. В древнем Египте священники принимали нас за Шаи, или “Судьбы”, - богов-теней, которые рождались вместе с каждым человеком, росли рядом с ним и присутствовали в момент его смерти, когда Осирис взвешивал его сердце. В Ассирии и Вавилоне мы были Эдимму – душами мёртвых, которые были неправильно похоронены и из мести причиняли людям страдания. В Греции некоторые союзы наподобие Пандоры Скиа и Вакханок назвали Тенями – духами, которые пробуждались при нарушениях в проведении погребальных обрядов. Хотя рассказы о нашей деятельности и отличались довольно пугающим характером, смертные не забывали их – как не забывали и нас.

И пришёл злобный монстр нораX

“Однажды, когда герой ушёл в лес искать брёвна для моста, во второй город пришёл злобный монстр. Звали его Харон. При помощи чёрной магии он подчинил себе жителей города. Он собрал армию чудовищ, которые восседали на лодках и похищали пересекавших реку людей, заставляя их семьи платить Харону выкуп. На другой день герой вернулся домой и увидел, что все его родственники стали рабами злого Харона. Он пообещал себе остановить тирана, но не знал, как это сделать”.

Можете ли вы представить себе тот гнев, который мы, Привидения, на протяжении многих веков выживавшие в схватках с ужасами Подземного Мира, испытали, когда столкнулись с ещё не оперившимся птенцом по имени Харон, который заявил, что он – наша единственная надежда на спасение. Он стал рассказывать нам об опасностях, с которыми мы боролись уже не первый год; он приказал нам сформировать группу, когда мы давно уже выступали единым фронтом; в конце концов у него хватило дерзости назвать нас Регенатами из-за того, что мы не внимали советам, которыми сами давным-давно помогали другим. Мы не можем отрицать влияния этого самозваного мессии, однако он не испытывал никакого интереса к возвращению в земли живущих. Вместо этого он рассказывал окружающим, что вести других к безопасности – это его “судьба”.

Мы избегали Харона и его драгоценной команды лодочников. Нам казались смешными их замаскированные попытки подмять под себя окружающих. Всё это время мы продолжали искать пути к ослаблению Савана, но барьер восстанавливался быстрее, чем нам удавалось его подтачивать. Нам нужны были обходные пути, и в конце концов кто-то из нас предложил отточить наши "особые навыки", чтобы использовать их для достижения цели.

Задача яинавоберТ

“Герою и его рыцарям удалось узнать, что для свержения злого Харона им нужен волшебный меч. Они пустились в долгое странствие, чтобы найти подходящий меч, но на пути им попадалось лишь множество затуплённых клинков. Но вот в один день герой увидел, как Харон спускается в своё потайное убежище глубоко под землёй, и последовал за ним. Там было подземелье, в котором Харон держал пленника, гигантского дракона по имени Вильд. У Вильда был миллион глаз, и он был огромен. Дракон был больше, чем самый высокий дворец. Герой не сумел освободить Вильда, но тот подарил ему зачарованный меч и свои глаза, чтобы герой мог видеть всё, что происходит в мире”.

Так начался поиск нового Арканоса – или, по меньшей мере, умения применить по-новому уже те Арканои, которыми мы владели. Хотя наши союзы стремились установить друг с другом тесный контакт, чтобы объединить усилия, поиск шёл очень медленно. К тому моменту другие призраки уже объединились в Круги, основываясь на способностях, которыми они обладали. Однако задолго до того, как они стали образовывать союзы в зависимости от своего излюбленного ремесла, нас уже связывал одинаковый темперамент. Мы постоянно учились у разных мастеров, обращались к различным искусствам и применяли их для достижения своей общей цели. И всё же победа была далека.

В конце концов мы услышали, будто несколько наших западноевропейских партнёров остановились на некоем искусстве, которое позволяло влиять на мир Быстрых. Это было начало чего-то поистине грандиозного. Мы бросили все свои силы на изучение тех эффектов, которые предоставляло нам это искусство. Уже первые результаты показались нам более чем перспективными. Наши исследователи научились воздействовать на Земли Плоти и *двигать* предметы, которые в обычных условиях мы не могли даже пощупать.

Мы рассчитывали, что способность перемещать предметы в конечном счёте позволит нам управлять Саваном с той же лёгкостью, что и объектами, которые он укрывал.

К сожалению, мы ошиблись. Исследования Арканоса, позже ставшего известным как Гнев, продвигались быстро, но в предсказуемом направлении. Если базовые способности вселяли в наши сердца большие надежды, то вскоре мы обнаружили, что более поздние силы Гнева построены на фундаменте тех, которые были изучены нами в самом начале, а потому страдали от тех же ограничений. Гнев оказался обычным средством для манипулирования материальным миром, а не самим Саваном, как мы ожидали.

Для нас до сих пор остаётся загадкой, как мы открыли Дикость. Однако вот что нам рассказывали. Один из наших участников, юноша, названный Тесеем (в честь легендарного героя) последовал за Хароном в надежде увидеть источник его могущества. Он следил за Хароном на протяжении девяти дней и ночей, пока Император Стигии наконец не пришёл к тому месту, которое мы называем Венозной Лестницей. Не веря своим глазам, Тесей наблюдал, как Перевозчик спускается по её ступеням во мрак.

В своих поздних записях Харон утверждает, будто к порогу Лестницы его привела таинственная “Владычица Судьбы”, но мы знаем правду. Лестница была высечена из камня, покрытого кроваво-красными жилками, так что её ступени были построены человеческими руками. Ведь Малфеане просто прогрызли себе дорогу в Лабиринт сквозь материю Забвения; какой им прок был от ступеней? А вот Харон знал расположение Лестницы. Как такое могло случиться? Проще простого. Раньше Харон уже бывал в Лабиринте и вытесал ступени для своих собственных целей.

Тесей последовал за Императором в Лабиринт, оставаясь на самой границе света, исходящего от лампы Харона. Он обнаружил, что никто не преграждает Харону путь. Спектры вели себя так, будто находятся с Императором Стигии в давнем союзе. В награду за верную службу спектры отдали ему раба по имени Нудри, чтобы тот ковал ему Артефакты.

К сожалению, в этот момент Тесей попался им на глаза и вынужден был бежать в Лабиринт. Окончательно заблудившись в туннелях этого жуткого места, он неожиданно наткнулся на Вильда, дремлющего в исполинской палате. Тогда он понял, что его глазам

Пандора Скиа ыроднаП ьнеТ

Наша первая победа должна была стать величайшей легендой о призраках в истории, но, увы, её запомнили всего лишь как аллегорию на грехи мира. Преследование красивой, но глупой женщины по имени Пандора было первым спланированным действием, предпринятым Кругом призраков для ослабления медленно растущего Савана. Целью его было проверить силу образующегося барьера через сосредоточение эффектов различных Арканои в небольшой области. Для этого они проявляли свои способности через красиво украшенный ларец Пандоры, используя его как своего рода фокус для создания множества эффектов предшественников Ваяния, Песнопения и Воплощения.

Результата этого хватило на то, чтобы свести Пандору с ума, но неправильное понимание живыми произошедшего запутало

исследование участвовавших Привидений так, что получаемая информация стала бесполезной. Центром истории стала сама Пандора (в качестве аллегории на «преступления» женщин), в то время, как участвовавшие призраки были потеряны в тени её мнимой ошибки (поэтому совершивший это внедрение союз называется Пандора Скиа, то есть те, кто потерялся в тени славы Пандоры). Однако многим Привидениям нравится ирония того, что, якобы, последней вещью, оставшейся в ящике бед Пандоры, была надежда. Это качество Гильдия, как она считает, ценит ещё больше, чем Быстрые.

открылось истинное могущество Подземного Мира, которое Харон держал для себя в этом подземелье. Тесей пробудил ото сна пленённого Вильда и предложил освободить великого дракона из его темницы, если тот наделит его способностью навсегда покинуть Земли Теней. Вильд ответил Тесею, что он ещё не готов бежать из своей тюрьмы, однако может сделать подарок своему посетителю. В обмен на крупицу знания Тесей - как и всякий, кто примется за изучение этого дара после него - станет аспектом Вильда, которого ранее не существовало в Землях Теней. Это аспект *возможности* и *изменчивости.* Тесей не колеблясь принял условия договора, названного Ковенантом, и получил взамен то, что он называл глазом Вильда. Он получил *Дикость*.

Мы верим, что именно в этот момент родилось мастерство Пандемониума.

И жили они счастливо до конца своих дней

йенд хиовс ацнок од имяинедивирП ино илатс И

“С помощью зачарованного меча герой победил Харона. Лишившись своего предводителя, злые лодочники сбежали и никогда больше не возвращались, а Харона заточили в темницу на острове. Герой использовал волшебный меч, чтобы построить новый мост через реку, и два города стали жить-поживать да добра наживать“.

Крис вяло закончил историю и погрузился в сон, слёзы его давно уже высохли. Темнота вокруг него продолжала напевать нежную колыбельную. Они присматривала за Крисом всю ночь; в конце концов, она дала обещание. Она планировала выполнить и другое обещание, касающееся отца Криса, но оно пока может подождать.

Всегда есть завтрашняя ночь. И вскоре Крис тоже будет это знать.

Первоначальные мысли

И в нашей истории, и в наших целях остаётся много неразрешённого. Мы продолжаем наши усилия по разрыву Савана и его обрушению (с бурными аплодисментами всех призраков), но это по-прежнему долгий и медленный процесс. Некоторые привидения, неудовлетворённые нашим прогрессом, обвиняют создание Гильдии Привидений в том, что оно увело наше внимание от конечной цели, но, скажу я вам, эти призраки просто не очень хорошо знают нашу историю.

Вильд в Землях Теней **йенеТ ьлемеЗ ялоВ**

От: Таре
Кому: доктор Шуддер
Тема: Re: Какого чёрта тут творится
Прикреплённые страницы: 1

Док –
Это объединение того, что я нарыл в старых записях Молоклуса, и моих собственных исследований. По моим оценкам, здесь как минимум 30% чушь, но для начала неплохое.
Да, и я получил предварительные результаты от группы в Сандерленде. Они говорят, что нам даже и не стоит пытаться измерить здесь Вильд: это попросту невозможно. Если он тут есть, то он рассеивается, и нет никакого способа удержать или хотя бы замерить его. Если его здесь нет, то нам придётся снова переписать учебники истории.
Ну, такова смерть.
Таре.

Все приходят в Земли Теней, чтобы увидеть, как воспоминания о них медленно исчезают. Это кладбище мира и несовершенное отражение в одном лице. Всё, кроме растений и животных, уничтоженное в Землях Плоти появляется за другой стороной Савана в виде бледной тени самого себя. Как ни странно, это распространяется и на созидательную силу Вильда.

Продолжая неистовствовать в мире живых, Вирм поглощает и, таким образом, умерщвляет всё на своём пути. В результате, деятельность Вирма уничтожает активный Вильд по всему миру. Полностью уничтожаются настолько огромные куски Вильда, что его теневые фрагменты проявляются в Мире Мёртвых, хотя вскоре они иссякают и попадают в Забвение. И даже в этом ограниченном состоянии Вильд инстинктивно пытается изменяться в целях самосохранения. К сожалению, он обнаруживает, что здесь это для него невозможно. Из-за этого у Вильда возникает необходимость как-то себя выразить, порождающая эмоциональный резонанс гнева и отчаяния в тех призраках, которым не повезло (или же наоборот, повезло) попасть под его влияние.

Некоторые Привидения даже утверждают, что, поскольку Вильд мастер выживания, это эмоциональное эхо – всего лишь проявление его способности к адаптации, попытка спрятать частицы себя в переживущих его духов. Чем больше призраков будет нести в себе частицы Дикости, тем больше Дикости выживет, пусть даже если один из носителей падёт в Забвение. Другие говорят, что Вильд хочет восстановить свои умершие части, и он просто использует Привидений в своих грандиозных восстановительных работах.

В любом случае, Пандемониум, похоже, является проявлением попыток Вильда вырваться из Земель Теней. Привидения тоже пытаются вырваться из Мира Мёртвых, и из-за этого общего стремления Вильд, по всей видимости, и счёл нашу Гильдию достойной его даров. Как в членах Гильдии оказались части Вильда – неизвестно, но существуют различные теории (свои у каждого союза). Некоторые верят, что для объединения Привидений и Вильда было использовано Ваяние, тогда как другие утверждают, что это Фантазм привёл его в

грёзы будущих Привидений. Но что известно точно, так это то, что Привидения являются каналом, через который Вильд проявляет свою природу в Мире Мёртвых. Они аспекты его хаотичной динамичности и выражения накопленного им разочарования самим существованием Земель Теней и их тёмных родственников. В итоге же соглашение таково: Привидения служат якорем, мешающим Вильду соскользнуть в Забвение, а Вильд становится инструментом, в котором Привидения нуждались для разрыва Савана.

Тайное Заседание намбО

Необходимость утверждения нас в качестве Гильдии возникла по нескольким причинам. Нас не интересовало «официальное» признание, поскольку наши действия подтверждали верность наших целей. Однако было необходимо сплотить разрозненные союзы, чтобы собрать наши знания вместе, распространить должным образом знания о Пандемониуме и направить нашу деятельность так, чтобы она стала эффективнее. Кроме того, не сделай мы этого, то, если верить множеству ходящих тогда слухов, недавно образованные Прокторы (союз, которому, как мы думали, можно было доверять) попытались бы объявить и Воплощение и Пандемониум своими Арканоями. Позже мы узнали, что Прокторы пытались объявить себя единственной Гильдией, имеющей дело с Землями Плоти (шаг, который лишил их значимой поддержки в последующие годы, так как ни на нас, ни на Кукловодов это не произвело хорошего впечатления). Сделанные в спешке, из-за давления этих обстоятельств, несколько попыток отдельных союзов получить статус Гильдии, владеющей Дикостью, провалились, их усилия были саботированы другими, желавшими того же самого, фракциями. Это почти разрушило тончайшую паутину соглашений и договоров о ненападении между различными союзами, и привело к появлению первого Тайного Заседания Привидений. Бывшее детищем Сладкого Горя, женщины, уже признанной Бабушкой Пандемониума (это от неё мы узнали историю Тесея), Соглашение объединило крупные использующие Пандемониум союзы ради того, чтобы дать нам единое лицо и голос. Говорят, что на Заседание пришло почти 20 групп, потративших неделю на сделки, обещания и торги. К концу недели эти союзы уже были готовы назвать себя единой Гильдией, с Мидианом (новым лидером Пандоры Скиа) в качестве Главы Гильдии. Сладкое Горе, которой эта позиция была первоначально предложена, отказалась от неё, предпочтя роль советника Мидиана.

Братское соперничество овтсечинрепос еовилпоС

Величайшим разочарованием Тайного Заседания было решение союза, практикующего Гнев, пойти своим путём и сформировать Гильдию Полтергейстов. Несмотря на то, что Полтергейсты поддерживали тесные связи с различными союзами, они посчитали, что Заседание не учитывает ни их интересы, ни умения. Многие представленные на Тайном Заседании союзы уже чувствовали, что Гнев

был тупиком, и они не старались скрывать это мнение. Но они также несправедливо переносили своё пренебрежение и на практиков Гнева.

Полтергейсты пытались отделиться по-хорошему, но мы им в этом всячески препятствовали. Те из нас, кто остались Привидениями, восприняли уход Полтергейстов как личное оскорбление, и мы воспользовались той же тактикой, которую использовали Прокторы, когда пытались убедить остальных, что мы не годимся на роль Гильдии. Мы не жалея сил изводили Полтергейстов, чтобы доказать им, что они не могут без нас. Мы порочили их на публичных собраниях, оказывали им мало уважения и ещё меньше поддержки, и вообще делали всё, что могли, чтобы заставить их приползти обратно.

Лишь когда Мастеровые официально признали Гильдию Полтергейстов, мы осознали, насколько мы ошибались. Только столкнувшись с возможностью потерять наших бывших коллег как друзей и союзников (и оставить их с ненавидимыми кузнецами душ), мы, наконец, поняли свою ошибку. На самом деле, Гнев полезный Арканос, и мы нуждались в Полтергейстах гораздо больше, чем они в нас. Нам очень недоставало союзников (в результате грязной кампании Прокторов против нас) и, что ещё более важно, друзей. Мы могли бы и не выжить, если бы окончательно потеряли Полтергейстов.

Итак, мы смирились. Мы публично извинились за наши действия и приложили все усилия, чтобы примириться с Полтергейстами (лично и как с Гильдией). В итоге, они простили нас, хотя подозреваю, что некоторые до сих пор держат зуб на нас за то, что мы обманули их доверие.

Война и мир иксук еищядохдопеН

Война Гильдий могла бы стать для нас полной неожиданностью (в чём нет ничего удивительного, настолько были сосредоточены на нашей собственной цели), не предупреди нас Полтергейсты о попытках Мастеровых поставить себя во главе над Гильдиями. Разрозненные союзы обратили на них внимание, и был созван второе Тайное Заседание, чтобы решить, что Гильдия будет делать с этой новой проблемой. Все были согласны в том, что нельзя позволить Мастеровым присвоить себе главенство, но то, как именно бороться с их притязаниями, стало предметом разногласий. В итоге Сладкое Горе предложила, раз уж есть так много различных мнений, каждому союзу подойти к проблеме по-своему, при условии, что никто из них не поддержит Мастеровых и не принесёт вреда Привидениям.

После этого начался полнейший хаос. Многие союзы сделали своей целью наступление на интересы Прокторов, полностью игнорируя Мастеровых, в то время как другие направили все свои усилия на преследование живых союзников кузнецов душ. Команды из Полтергейстов, Наблюдателей и Привидений находили Оковы врагов и делали всё возможное, чтобы разрушить или хотя бы повредить их, тогда как некоторые начали преследовать самих Мастеровых, мешая работе в кузнице и срывая создание Артефактов. Когда же Мастеровые пытались обвинять нас, нашим оправданием было: «Простите, но мой союз не виноват в этом неприятном инциденте. Поговорите с Последователями Диссонанса, это звучит похоже на их рук дело». Разумеется, Последователи Диссонанса были распущены и исчезли несколько лет назад, но мы не озаботились сообщением об этом другим

Гильдиям. Мастеровые отвечали на наши заявления о невиновности перековыванием любого Привидения, которого они могли поймать, и натравливанием своих союзников на наши зарождающиеся Круги. Потери были велики, а союзников у нас было гораздо меньше, чем нужно.

Увы, война закончилась достижением Мастеровыми желаемого ими положения. Их потери были огромны, но наши были ещё больше. Но из всей этой истории мы усвоили урок – преданность нашей цели не значит, что мы должны быть ослеплены ею. Нам надо

Чёрная магия яигам от-яьЧ

Наряду с прославлением нашего прошлого, мы высоко ценим и многие личные достижения – подвиги, запомненные как нами, так и Быстрыми. Ответственные за них призраки – наши герои; истории о них – отражения нас и нашей борьбы.

Одной из таких историй была «Ведьма Белов», событие, которое отнесли к «проявлению полтергейста». Круг призраков, включавший нескольких Привидений и одного Полтергейста, согласовали свои усилия по преследованию дома Джона Белла в округе Робертсон, штат Теннеси, в начале 1800-х. Хотя охотниками за привидениями всего мира этот случай считается «классическим», во время этого трёхлетнего преследования призраками было слишком много событий, чтобы перечислять их тут. Краткий перечень совершённого тем Кругом включает: необъяснимые шумы, появление загадочных животных, стуки, пощёчины, щипки, доведение до обмороков и таинственные болезни в семье Беллов, потусторонние голоса. Результатом стала смерть Джона Белла от рук этого Круга; он выпил темноватую жидкость, считаемую им лекарством, но которая на самом деле оказалась смертельным ядом. Многие Привидения, и я в том числе, подозревают, что превращение безвредного лекарства в нечто иное могло быть результатом нового искусства Дикости, похожего на «Выкуси!», и подробности о котором ещё неизвестны.

После этого инцидента местный отряд Иерархии захватил виновный в нём Круг и перековал их всех до единого за нарушение Диктум Мортума. Нечего и говорить, что это не улучшило нашего мнения о демагоге Хароне или его организации.

быть более осведомлёнными о том, во что играют вокруг нас, если мы рассчитываем выжить в этих играх.

Роспуск еыннещупсаР

Когда Стигия отходила от «Первого Бедствия» – атаки Ренегатов на Ониксовую Башню в начале 16 века – Совет Гильдий почувствовал, что настало время опрокинуть основания Иерархии. Однако, мы приняли участие в предпринятом 6 апреля 1598 года государственном перевороте не из-за ужас-каких-убедительных аргументов Мастеровых в пользу господства Гильдии над Стигией; нет, мы сами приняли это решение. Прежде всего, мы с подозрением относились к Мастеровым, и весь их план был похож на удобный способ захватить власть для них, используя нас как пушечное мясо. Мы были согласны с тем, что Иерархия должна быть свергнута, но и кандидаты на мантию лидерства нам не очень-то нравились.

Для обсуждения проблемы был в итоге созван третье (и последнее) Тайное Заседание. И как обычно, Заседание, вместо того, чтобы привести к единому мнению, ещё больше разделило их. Было проведено бесчисленное множество часов в обсуждениях, прениях, взвешивании доводов за и против, и в итоге мы всё равно не пришли ни к какому решению. Дело почти зашло в тупик, когда Дантеанцы, молодой союз Привидений, выступил с предложением. Обладающие тесными связями с группами Еретиков, такими, как Рыбники, Дантеанцы предложили, чтобы мы поддержали попытки Мастеровых присвоить власть Харона, а позднее вмешаться и (с помощью Рыбников и Полтергейстов) разрушить их кузницы. Нас могло не заботить, кто останется править Стигией, но мы были уверены, что это не должны быть ни Иерархия, ни Мастеровые.

Сладкое Горе первой поддержала эту идею, за ней последовали (с неохотой) Мидиан и другие лидеры союзов. Наша нерешительность в этом вопросе, как я слышал, появилась из-за полнейшей неопределённости со всей ситуации – и нашими предполагаемыми союзниками. Рыбников, согласившихся в нужное время помочь нам, мы знали недостаточно хорошо; что, если они повернутся против нас вместо Мастеровых? Кроме того, большинству Привидений не нравилось принятие вообще какой-либо политической позиции. К лагерю сторонников мятежа большинство из нас склонила поддержка Сладким Горем плана Дантеанцев, которая – как мы теперь понимаем, оглядываясь назад – была не очень-то в её духе.

Нечего и говорить, что «Второе Бедствие» (переворот) был обречён с самого начала. Ростовщики и Скульпторы оставили сражение по собственным причинам, Мастеровые свалили на остальные Гильдии большую часть грязной работы (растягивая и так уже непрочное единство мятежников), и постоянно возникали споры по дележу ещё не заполученных даже трофеев. Нам так и не представилось случая осуществить свой собственный переворот, используя Рыбников, и, по правде говоря, для нас это даже было в какой-то мере облегчением.

Как вы знаете, предпринятое свержение Иерархии провалилось, и Харон своим указом распустил Гильдии. Но дальнейшая часть интереснее. Рыбники, по просьбе Дантеанцев, воспользовались своими подпольными путями и сетью безопасных Пристанищ, чтобы скрыть многих Привидений и Полтергейстов. Благодаря Рыбникам, большая часть нашей Гильдии избежала чисток Иерархии, и этот наш долг им никогда не будет позабыт. Оглядываясь назад, мы понимаем, что вышли из событий 1598 года относительно невредимыми. Роспуск определённо затронул нас, но многие Привидения верят, что изгнание из Стигии позволило нам освободиться от политических интриг, уводивших нас от нашей настоящей цели: разрушения Савана.

Привлечение охотников утохо етйакелван еН

Очень немногие события затронули Гильдию в целом, если не считать такие переломные события, как Ковенант с Дикостью, Тайное

Заседание и Роспуск. Однако, наши усилия были полностью сведены на нет полтысячелетием страха перед колдовством, и потому мы стали лишь неясной концепцией в умах смертных. Несмотря на то, что мы были частью Совета Гильдий, наше положение в нём всегда было ненадёжным из-за недоверия, иле же из-за того, что все наши усилия включали откровенное пренебрежение Диктум Мортумом. И, как будто было недостаточно плохо, наша деятельность привлекла внимание охотников за привидениями вроде *Даннати* из Бенанданти. Как только появились охотники на ведьм, другие Гильдии отдалились от нас, потому что мы стали «опасными союзниками». Возможная угроза от сброда каких-то смертных была как раз тем оправданием, которого им так не хватало, чтобы бросить нас на растерзание волкам.

Одним из ярких примеров этого был случай, известный как «Барабанщик из Тедворта». В 1662 году странствующий музыкант – кстати, всё ещё живой – по имени Уильям Друри был арестован за подделку документов в английском городе Тедворте,

Феи еыннелбюлзоВ

После Роспуска Привидения начали искать ответы в Землях Плоти. Некоторые из нас пришли к выводу, что, раз Саван нельзя прорвать с этой стороны, то, возможно, решение его проблемы лежит по другую сторону барьера. Наши поиски быстро привели к переоткрытию подменышей. (Переоткрытие – потому, что наши усилия были настолько сосредоточены на Быстрых, что мы не обращали внимание на то, как живут другие сверхъестественные существа.) Событие, которое феи называют Расколом, заставило многих из них либо сбежать из этого мира, либо спрятались от разъедающих душу эффектов чего-то, что они зовут Банальностью. В отличие от своих предшественников (которые, похоже, были склонны единолично творить хаос, и потому избрали нас в качестве основной мишени для своих шуток), этим феям были необходимы союзники в стремительно холодевшем для них мире. При этом для них мы были определённо привлекательнее большинства других призраков, которых встречали эти потерянные души. Семя Дикости в нас сияло для них подобно огню, и оно согревало их. Мы, в свою очередь, были привлечены их чудесными Искусствами, и ощущали духовное родство с ними, основанное на нашей общей изоляции от мест, в которых мы отчаянно желали оказаться. По этим причинам мы обычно стремимся поддерживать связь с феями.

Имейте в виду, что не все подменыши наши союзники, некоторые оказались слишком надменными или привередливыми для нас. Иногда мы общаемся с паками (и у нас до сих пор не получилось получить хотя бы дважды один и тот же ответ на вопрос, почему у них звериные уши). Они с радостью готовы помочь нам с внедрениями, и они доказали свою изобретательность в превращениях и обмане. Однако, они слишком непредсказуемы. В основном мы дружим с феями, известными как эшу и слуаги.

Эшу – путешествующие рассказчики. Соответственно, мы наслаждаемся теми историями, которыми они делятся с нами, а они слушают те, что мы рассказываем о невидимом им мире (то есть Землях Теней). Я слышал, что они считают нас неисчерпаемым источником продолжений. Ну, пусть так и будет.

Что же касается слуагов, то их лучше всего можно описать как

живых призраков – безмолвные, таинственные (с практически эфемерными чертами) и живущие в местах, которые кажутся не принадлежащими ни тому, ни этому миру. Сильнее всего из всех фей мы связаны со слуагами, наша дружба с ними основывается на обмене секретами. Уверен, эти холодные фэйри знают теперь о Землях Теней больше многих призраков. Слуаги также собирают необычные безделушки, что мы высоко ценим из-за редкости таких вещей в нашем бытии. Эти точки соприкосновения помогли вырасти молчаливому взаимоуважению между Привидениями и слуагами.

а его барабан был конфискован. После освобождения он начал «преследование» дома Джона Момпессона, мирового судьи, создавая громкий шум и вообще ведя себя недружелюбно. Благодаря этой активность Друри обрёл определённую славу и привлёк внимание Круга Привидений, которому понравились его действия. Этот Круг посвятил свои усилия «помощи» Друри, делая то, что он не мог: швырял мебель, переворачивал постельное бельё и ночные горшки, и прочее в этом духе. Друри запаниковал и сбежал, когда понял, что он больше не отвечает за происходящие вокруг события, а Момпессон сломал его барабан, считая его источником своих проблем. Уничтожение барабана лишь сделало из него реликвию для Привидений и ещё больше ухудшило ситуацию. Какое-то время всё шло просто прекрасно.

К сожалению, события в Тедворте привлекли внимание капеллана Джозефа Гленвиля, исследователя колдовства. Но, в отличие от своих коллег, Джон был разумным, не склонным к истерии человеком, неутомимым исследователем и членом *Даннати*. Во время своего исследования он систематически и без лишнего шума уничтожил виновных Привидений. Это стало первым из многих инцидентов, развязавшим войну через Саван между нами и *Даннати*.

Золотой век кев йынвиаН

19-е столетие, без сомнений, было нашей золотой порой. Паранойя времён охоты на ведьм (и страх перед всем оккультным) наконец исчезла, и наши достижения вновь принадлежали нам, а не Дьяволу. Британская Империя попала в лапы к Викторианству, и наше существование породило религиозное движение, известное как спиритуализм. Бульварные романы и рождественские истории прославляли качество наших ужасов, и, наконец, Общество психических исследований в Великобритании (и его американский аналог) было создано для того, чтобы нас изучать. Казалось, будто бы наши усилия по изменению представлений Быстрых наконец-то достигли успеха.

Но Викторианская эра была также временем шарлатанов и мошенников, заявлявших о своей способности говорить с духами, и неплохо зарабатывающие на этой «способности». Для многих Привидений они были как подушки для битья. Мы часто проявляли себя рядом с ними, или усиливали их жалкие эффекты для подкрепления их заявлений. Это может показаться странным, ведь обычно мы любим, когда нам приписывают лавры за паранормальные явления. Но дело здесь было не в лаврах, а в безопасности. *Даннати* достигли пугающего мастерства в выслеживании и уничтожении

неосторожных и хвастливых Привидений. Известно, что Пандемониум является одним из самых заметных Арканои, но мы подозреваем, что кто-то приводил охотников к нам (скорее всего, Прокторы, но мы пока ещё не смогли это доказать). Поэтому мы использовали этих мошенников. Мы находили медиумов и помогали им, подтверждая их заявления предоставлением мощной магии, а затем покидали их, как только появлялся кто-то, собирающийся бросить вызов «силам» наших простофиль. *Даннати,* изображавшие из себя «исследователей сверхъестественного» и «детективов-медиумов», при этом обнаружили множество мошенничеств и ни одного Привидения. Медиумы были разоблачены, а *Даннати* потеряли наш след.

К сожалению, эта тактика оказалась недальновидной ошибкой с далеко идущими последствиями. Из-за нашей маленькой хитрости люди стали считать все сверхъестественные события надувательством. Мы узнали это, к нашему горю, на внедрении в Гайдсвилле с его «стучащими духами» в 1848.

Могу заверить, что прилагательное тут использовано не в смысле современной музыки. Постукивание – это когда духи якобы передают сообщения, издавая звуки стука. Хотя Гайдсвилль был не первым случаем, где была использована эта форма диалога (случай так называемой «Ведьмы Беллов» так же включал общение через стук), но то, что Мэгги и Кейт Фокс демонстрировали способность общаться с призраками, приобрело невиданную ранее огласку. Конечно же, мы услышали о мнимой сверхъестественной активности в доме Фоксов, и, в свою очередь, начали усиливать «преследование» сестёр с помощи Дикости. Оставили мы их только тогда, когда сёстры Фокс стали знаменитостями. Известность этих девушек определённо привлекла внимание *Даннати*.

Позже события в Гайдсвилле были объявлены мистификацией (сюрприз!), совершённой сёстрами Фокс, целью которой вначале было напугать их мать, а затем ставшей прибыльной махинацией, которую направляла их старшая сестра Лия. Несмотря на это, способность сестёр Фокс общаться с призраками уже заработала хорошую репутацию и породила течение, названное спиритуализмом – квазирелигиозную веру в духовный мир и призраков.

Спиритуализм раскрыл все двери для призраков, и в особенности для нас (и этих нелепых Прокторов). Люди приглашали нас в лучшие салоны и к лучшим собеседникам того времени, предоставляя нам поразительные возможности. (Конечно, обратной стороной этого стало то, что мы в результате оказались постоянными клиентами Скульпторов. Ведь разве можно материализовываться в неподобающей одежде?)

Среди смертных стало модно верить в призраков, посещать спиритические сеансы и делать другие подобные вещи. художники, светские львы и даже иногда политики способствовали усилению веры в спиритуализм, что сводило Иерархию с ума. И, несмотря на старания этих консервативных ублюдков остановить всё это, изучение «иного мира» стало чем-то вроде нормы в мире живых. Тогда было золотое время, и оно произвело немало потрясающих дарований и историй. Некоторые из медиумов того времени изучаются даже сегодня, этими строящими из себя что-то «духовными наставниками», всё ещё слоняющимися по миру. С 1850-х до 1930-х для мёртвых было

замечательнейшее время. Наконец-то всё шло так, как мы и хотели. Саван слабел, Быстрые участвовали в битве за его обрушение, и чем всё это закончилось? Тьфу!

Когда-нибудь бывали на званом вечере, где была чудесная еда, велись очаровательные беседы, и все веселились, пока какой-то кретин не заявился без приглашения и не нассал в чашу с пуншем? Вот так спиритуализм и пришёл к концу – тупость и жадность кожаных мешков погубили чудесную вечеринку. Будь то скучающая домохозяйка и жиголо, утверждающий, что «духи» говорят им напиться и переспать, мошенники, обманом отбирающие у горюющих семей все их сбережения, или охотники вроде *Даннати*, отгонявшие нас от наших лучших смертных союзников – эти чёртовы кожаные мешки испортили её для всех. Они испортили её для себя, для других и, в особенности, для нас. Сволочи.

Спиритуализм был почти сведён на нет в 1930-х, но он всё ещё практикуется и по сей день в церквях по всем Соединённым Штатам и Южной Америке. В этих местах собрания прихожан Саван обычно тоньше всего, и многие из наших веселятся там, прикидываясь любимой покойной тётей Этель или дядей Мюрреем.

Современные призраки венг йыннемервоС

В наши дни мы стали всего лишь порождениями человеческого сознания. В то время, как Быстрые становились всё изощрённее, наши внедрения становились всё более примитивными и жестокими. Мы утратили своё изящество, и катастрофа в Амитивилле прекрасно иллюстрирует эту утрату. Хотя наше воздействие на дом на Лонг-Айленде обычно считают мистификацией, сходств между нашим искусством и событиями, происходившими в стенах этого дома, слишком много, чтобы их мог проигнорировать любой, кто достаточно хорошо осведомлён. Однако, использованные в этом невинно выглядящем доме приёмы были слишком жестокими по меркам большинства Привидений, не считая, разве что, Бедламистов и Мандельбротов. Но это всё не так уж важно, поскольку кем на самом деле был призрак или призраки, ответственные за этот случай, неизвестно. Дом закрыт для нас, а вместе с ним и разгадка этой тайны.

В этом виноваты, конечно же, *Даннати*. Как только история Амитивилля появилась на телевидении, Бенанданти примчались и уничтожили Круг, сделавший Амитивилль (город, а не тот дом) своим Пристанищем. С тех пор мы так и не смогли приблизиться к легендарному дому; теперь даже пересекать пределы города опасно. *Даннати* держат город под строгим наблюдением, и многие Привидения, решившиеся войти туда, чтобы узнать правду, были сражены фенхельскими мечами или чем-то похуже.

Но отсутствие надёжных сведений не мешает разлетаться слухам. Если верить всему, что слышишь, то известно, что в Землях Теней можно увидеть чёрный свет, исходящий из тёмных окон зловещего дома, а по ночам по хорошо подстриженным лужайкам ползают жуткие тени. Ходят слухи, что *Даннати* стали жертвой роя Спектров, заявивших Амитивилль своим домом, и что под домом сейчас раскрыт Нихиль.

Разумеется, это всё лишь домыслы – но мы как никто другой знаем, что в каждой истории о привидениях есть доля правды.

Заключительное слово атобар яаньлетичюлкаЗ

Упомянутые выше события – лишь мелкие кусочки по сравнению с огромным шведским столом из всех удачных внедрений. Дом священника в Борли и Лондонский Тауэр были нашими святыми местами, но из-за рутины эти места потеряли большую часть своей силы. У человечества стало меньше воображения, а потому и страха. Созданные в лабораториях ужасные заболевания и кибернетические ужасы – вот что сейчас пугает живых; они превратили свой мир в такой ад, что спокойно переносят кровь и туман. Приближается порог тысячелетия, а Саван становится всё сильнее, и потому нам приходится полагаться на более жестокие и прямые методы, чтобы эффективно преследовать живых. Ведь в какой-то степени Мандельброты правы: «Боль запоминается лучше всего».

Глава третья: Безвременно ушедшие

еишдешу оньлетремС

Обучение иенешотсупО

–Закрой глаза, и позволь звукам наполнять тебя.

–З-з-зачем?

–И не разговаривай. Твоё з-з-заикание меня раздражает. Теперь делай, как я говорю, и закрой свои глаза.

В темноте внутри своей головы Ури услышал катящиеся колёса, звук шагов в тихой комнате, снимаемую ткань, затем щелчок, приглушённое жужжание электроники, и, наконец, голос, произнесший: «Труп – 42-летняя белая женщина, весом 160 фунтов…»

Ури продолжил слушать продолжение аутопсии, пытаясь определить происхождение различных звуков. Голос коронёра беспрестанно бубнил. Был поднят металлический объект: раздался влажный звук, похожий на застёжку-молнию. Явно скучающий коронёр определил звук, похожий на застёжку, как сделанный вдоль диафрагмы разрез; для него это была просто ещё одна ночь работы. Ури услышал ещё более влажные звуки, когда начался осмотр внутренностей, и тут неожиданно раздался крик. Его глаза распахнулись, позволив ему рассмотреть окружающую обстановку. Он увидел, как доктор уползал от трупа, лежащего на металлическом столе для аутопсии. Через несколько секунд доктор уже был за дверью.

–Не мог не посмотреть, да? – проворчал Мордекай. Неспособный отвести взгляд, Ури только молча кивнул в ответ. Вид трупа притягивал его, одновременно очаровывая и пугая. Он мог разрез на груди женщины, улыбавшийся ему зубами-рёбрами. Внутри ползали, извиваясь среди посеревших органов, сотни чёрных тараканов; внутренности были скользкие от их тёмных панцирей.

–М-м-меня сейчас вырвет!

–А я говорил тебе не смотреть, – смущённо ответил Мордекай.

Ури повернулся к своему учителю.

–Я не могу д-д-делать такое с людьми! Это неправильно!

– Больше нет. Правила, которым мы следовали при жизни, и которым нам приходится следовать теперь, различаются.

–Но это не значит, что я оставлю с-с-сострадание ради того, чтобы…

–Ради чего, Ури? – прервал его Мордекай. – Что ты собираешься делать? Смотреть, как взрослеет твоя дочь, и убиваться, что ты ничего не можешь сделать? Смотреть, как твоя жена влюбляется в кого-то другого и затаскивает его в твою постель? Мне-то всё равно, что с тобой будет, но ты нравишься доктору Шуддеру. Он хочет, чтобы я обучал тебя, и я лучше сделаю это, чем ничего, и с нами у тебя хотя бы будет шанс когда-нибудь вернуться домой.

Ури ничего не ответил, но сохранил спокойствие. Наполовину удовлетворённый, Мордекай кивнул.

–Замечательно. Теперь вернёмся к занятиям.

Наши внутренности

итсоннертунв еынназретсаР

Всё дело в Вильде инемерв ов олед ёсВ

О нашей истории найдётся, что порассказать, но, как можно заметить, нас больше интересует неофициальное, чем официальное. Вильд играет важную роль в наших искусствах, нашей психике, нашем прошлом и будущем. Он сделал для формирования того, кем мы являемся, больше, чем история какого-нибудь кожаного мешка и его значение для нас в давние времена. Эта часть программы занятий должна познакомить тебя с нашими способностями и приходящими с ними недостатками. И не косись на меня так. Да, я уже рассказывал тебе, что ты можешь делать с помощью Пандемониума, но в Дикости скрывается намного больше того, что известно любому чужаку. Если ты станешь Привидением (Боже, я надеюсь, что этого не будет), то тогда тебе придётся научиться использовать как можно больше воображения и навсегда оставить привязанность к общепринятому. Силы Вильда включают в себя гораздо больше, и хорошего и плохого, чем обычные трюки «злого брата-близнеца Каспера».

Преимущества Пандемониума яиневбаЗ автсещумиерП

Ковенант между Вильдом и Привидениями сразу же предоставил нам необходимое средство – способность создавать по-настоящему жуткие вещи с помощью Пандемониума. Ну, вообще-то так его называют чужаки; мы зовём его даром или Дикостью. Когда-нибудь пробовал узо? Это греческий напиток, прозрачный, как вода, но бьет по голове, словно мул. Вот что представляет собой Дикость – удар такой силы, что ваш мозг взрывается, как во время хорошего секса. Наше преимущество над другими плебеями в том, что наш дар рождён из чистого хаоса, и потому его результатом может быть почти всё что угодно. То, что обычно считают Пандемониумом – всего лишь низкокачественный хлам, который мы показываем чужакам. Всё хорошее мы придерживаем для себя.

Как же мы используем свой дар? Лучше всего это можно объяснить так: внутри каждого Привидения есть зёрнышко Дикости. Немного похоже на то, что мы все беременны. И пока это зерно в тебе (и я не знаю, можно ли от него вообще избавиться), Дикость будет стекать с тебя, как будто ты только что вылез из канализации. Разница между нами и каким-нибудь старым занудой, использующим дар, в том, что мы принимаем изменения вокруг, когда Дикость вырывается из наших рук. Чужакам просто сносит крышу, когда они начинают видеть жуткие вещи, и они отказываются от своих сил, как будто это какая-нибудь плохая кислота. Если у призрака получается пройти стадию паники и начать по-настоящему использовать даваемое Вильдом, тогда он становится Привидением, хочет он того или нет. Просто его пока что не приняли в Гильдию.

И чем больше мы используем это зерно, тем больше оно вырастает. Оно начинает смешивать наши Корпора с Вильдом, делая нас менее «нормальными», но при этом позволяет больше выжимать из него. Какова причина этого? Все эффекты, которые ты создаёшь, всегда будут исходить из тебя самого. Ты становишься физическим воплощением Вильда. Твой Корпус теперь – это глина, из которой ты лепишь все материальные эффекты (жуков, кровь, лягушек – таки вот замечательные вещи), а твой Пафос тратится на вещи вроде скачков температуры и погодных аномалий. Как тебе, а? Твоя сила, по сути, пожирает тебя заживо. Будешь думать об этом слишком много – можешь закончить Бедламистом.

Преимущество всего этого, если ты ещё не просёк, в том, что нам гораздо проще, чем известно большинству, создавать связанные с Дикостью искусства. Достаточно не опасаться экспериментировать. Вот некоторые из плодов нашего труда, для которых различные группы нашли время поделиться ими с остальными. Но можешь мне поверить – их гораздо больше. Некоторые Привидения немного жадно относятся к своим секретам.

Базовые способности

Зев безумия: Эта способность позволяет Привидению делать себя местом проявления других искусств Дикости. Она особенно полезна в сочетании с видимыми эффектами Пандемониума, вроде Тёмного Эфира или Дурного Юмора. При использовании Зева безумия из складок плаща может появляться дым, изо рта или волос Привидения могут вылетать насекомые, из глаз или открытых ран может течь кровь и так далее. Возможности использования безграничны, но, пока у Привидения нет Арканоса Воплощение, всё это видимо только в Землях Теней.

Система: Игрок делает бросок Интеллекта + Пандемониума (сложность 6).

• Надпись еинеджусО

Созданное Дантеанцами, это искусство позволяет общаться через Саван, используя письменную речь или простые рисунки. Буквы и символы создаются из Корпуса использующего это искусство призрака, и появляться они могут на любой поверхности. Текст может принимать форму любого уровня Дикости, который выберет Привидение. Слова послания на стене можно написать разрядами электричества, если Привидение знает Тёмный Эфир; сообщения, написанные кровью или даже насекомыми, могут быть созданы в сочетании с Дурным Юмором. Каждая строчка сообщения или созданный рисунок существуют либо пять минут, либо пока не будет добавлена следующая строка.

Основной недостаток этого искусства – изображаемые слова сложно записывать правильно. Из-за того, что они создаются прямо из разума Привидения, слова могут выражать скрытые мысли, чувства и даже секреты, если призрак не будет осторожен. Известно множество случаев, когда Тени Привидений говорили через намеренные описки во время действия Надписи.

Система: Чтобы начать писать, игрок делает бросок Интеллекта + Пандемониума (сложность равна значению местного Савана). Когда

фраза заканчивается, слова исчезают, но призрак может продолжать писать, пока не закончит или не будет прерван. В обоих случаях, надо сделать новый бросок, чтобы снова начать писать.

Эта способность использует и Пафос и Корпус. Если Привидение хочет использовать Надпись в сочетании с другим искусством Пандемониума, вместо стоимости этого искусства используется дополнительный уровень Корпуса.

Если использующий Надпись призрак владеет только этим уровнем Пандемониума, то созданные этим искусством слова в Землях Плоти выглядят так, как будто они из праха.

• Дикое Цветение адьлиВ ытевЦ

Упрощённая версия Дурного Юмора, Дикое Цветение позволяет Привидению мгновенно «вырастить» на любой поверхности бледные цветы и пожухлую траву. Этот маленький садик можно заставить увянуть за секунды, или расцвести гротескными формами (цветы с глазами насекомых, лепестки, окаймлённые зубами и т. п.). Разумеется, эти растения не настоящие, а созданы из Корпуса призрака. Однако, они наполняют воздух слабым ароматом разложения, заставляя животных избегать этих мёртвых цветов и всё, что вокруг них.

Система: Игрок должен заранее объявить, какой эффект он хочет создать с помощью Дикого Цветения. Затем он делает бросок Интеллекта + Пандемониума (сложность равна значению местного Савана). Каждый успех переводится в один квадратный фут области, заполненной Диким Цветением, а также показывает, сколько минут будет продолжаться Дикое Цветение.

Это искусство стоит 1 пункт Пафоса и 1 уровень корпуса.

•• Выкуси хепсУ

Используя это искусство, Привидение может создавать реалистично выглядящую еду из своего собственного Корпуса. Естественно, как только какой-нибудь смертный решит её съесть, этот гурман почувствует омерзительный вкус этой еды. Кроме того, в момент, когда смертный положит призрачное лакомство себе в рот, еда внезапно становится заплесневелой, гнилой и кишащей червями.

Система: Для использования этого искусства игрок делает бросок Интеллекта + Пандемониума (сложность равна местному Савану). Число успехов определяет длительность эффекта, и за каждые два успеха Выносливость цели уменьшается на единицу, *если еда была проглочена.* Эта слабость остаётся до конца сцены.

Выкуси стоит пункт Пафоса и 2 уровня Корпуса, и использующий его получает пункт временного Ангста.

•• Обманули ёьчаруД

Рождённое из союза Гнева и Пандемониума, это искусство доступно и Привидениям и Полтергейстам. Это первая созданная Мандельбротами способность Дикости, она позволяет исказить воспринимаемое расположение объекта (размером не больше видеокассеты) на полметра в любом направлении. Но это не значит, что призрак может полностью скрыть объект (переместив его изображение за стену, отстоящую от него меньше, чем на полметра). Объект должен

быть видим и практикующему это искусство и его целям. Если сам объект или его перемещённое изображение скрыты, то искусство проваливается, и предмет становится виден там, где он должен быть.

Попытка схватить предмет разрушит иллюзию, раскрывая его настоящее расположение, при этом провал заставит Привидение поверить в перемещение и потерять предмет из виду.

Система: Чтобы использовать эту способность, игрок делает бросок Манипулирования + Пандемониума (со сложностью, равной местному Савану).

Использование этого искусства стоит 1 пункт Пафоса.

••• Растяжение Реальности итсомиживдеН еинежятсаР

Ведомые открытием Обманули, многие Нигилисты стали развивать свои искусства в области изменения восприятия пространства. Их мечтой является манипулирование самим пространством, и, хотя им ещё не удалось на самом деле искривить ткань реальности, это искусство похоже на шаг в этом направлении.

Растяжение Реальности позволяет Привидению изменить у цели восприятие расстояний. Короткие коридоры кажутся растянувшимися на сотни метров, тогда как что-то далёкое может выглядеть находящимся совсем рядом с жертвой. Стены кажутся выросшими во много раз, а ровные поверхности выглядят искривлёнными. Но, в отличие от Обманули, это искусство работает только на одну цель.

Недостаток этого проявления Дикости в том, что его эффекты не могут контролироваться. Объекты, бывшие рядом секунду назад, в следующую секунду уже кажутся вне досягаемости. Изгибы и арки колышутся, и надёжность иллюзии разрушается его изменчивостью. Зато, результаты, хоть и хаотичны, замечательно сбивают с толку неподготовленный разум.

Система: Использование Растяжения Реальности требует броска Манипулирования + Пандемониума (со сложностью, равной местному Савану). Кроме того, это искусство требует 1 пункт Пафоса для активации и ещё один пункт каждые три хода для его поддержки.

1 успех – Восприятие пространства цели меняется лишь незначительно. Небольшие предметы на расстоянии вытянутой руки неожиданно покажутся переместившимися на расстояние, не большее полутора метров, и этот эффект действует только на предметы, находящиеся не дальше расстояния вытянутой руки цели.

2 успеха – Теперь уже объекты большего размера, такие как двери и люди, могут попасть под действие пространственного искажения. Сложность всех бросков, включающих основанные на зрении способности (Драка, Уклонение, Вождение и т. д.), увеличивается на единицу.

3 успеха – Теперь отдаляются коридоры и целые стены, стремительно уходя вперёд или даже вырастая до огромных размеров – как минимум, настолько, насколько далеко жертва может видеть.

4 успеха – С таким большим количеством успехов это искусство может воздействовать на всё здание (пока жертва в поле зрения Привидения). Коридоры могут превращаться в непроходимый лабиринт, стены казаться расходящимися и прочее в этом роде. Кроме того, пока

это искусство действует, сложность всех бросков, основанных на зрении, увеличивается на два.

5 успехов – Реальность для жертвы как будто кладётся в вытягиватель ирисок. Не только окружение жертвы кажется изменившимся, но и само её тело кажется растянувшимся, плавящимся и другими способами ведущим себя странно. Для всех бросков жертвы, включающих основанные на зрении способности (Драка, Уклонение, Вождение и т. д.), сложность увеличивается на 3.

•••• Стигматы олачаН еоннёщарвзИ

Ещё одна ценная способность Дантеанцев, используемая на грешниках либо как крайняя мера, либо как кульминация сложного и долгого внедрения. Это искусство позволяет Привидению создавать на жертве кровоточащие раны. Эти раны не настоящие, «кровь» на самом деле является эктоплазматическим проявлением Корпуса Привидения. Но жертве созданные стигматы кажутся полностью настоящими, вплоть до запаха крови. Некоторые жертвы даже говорят, что чувствуют боль от этих «ран», но большинство Привидений приписывают это призрачной боли – ипохондрической реакции.

Раны, проявляющееся с помощью этого искусства, выглядят соответствующе его названию – ранами, которые могли быть нанесены ножом или похожим острым предметом. Создание иллюзии отрезанной конечности или постороннего предмета, воткнутого в тело жертвы, будет лежать за пределами этого искусства, как бы ни было талантливо Привидение. Но, кроме этого ограничения, созданные раны зависят лишь от воображения Привидения. Дантеанцы предпочитают использовать религиозную тематику в этом искусстве (вроде раненых ладоней и следов от шипов на голове), тогда как Привидения, предпочитающие более традиционные методы, обычно изучают свои жертвы, выявляя старые раны и создавая иллюзию, что они вновь открылись.

Система: Игрок делает бросок Манипулирования + Пандемониума (со сложностью, равной местному Савану) для того, чтобы создать одну рану на жертве. Каждая рана требует отдельного броска, хотя Привидение может попытаться создать несколько ран за один раунд, разделив свой набор кубиков.

Каждые три успеха на первоначальном броске означают Уровень психосоматического урона, нанесённого жертве. Этот урон нельзя поглотить, но он не является аггравированным.

Стигматы стоят 1 пункт Пафоса за каждую созданную рану, плюс 1 пункт Пафоса за каждый уровень нанесённого урона. Это искусство также даёт Тени использующего два пункта временного Ангста.

•••• Форма Хаоса модьЛ ос акрёдеВ зарбО

Эта способность доказывает теорию о том, что если эффекты Дурного Юмора создавать из собственного Корпуса призрака, то Привидение сможет сформировать своё собственное воплощение. С помощью этой теории Орден Стеклянного Балагана разработал Форму Хаоса. Являясь улучшенной версией Дурного Юмора, это искусство позволяет не только создавать зловредные субстанции и рои различных тварей, но и даёт возможность зайти в этом искусстве ещё дальше и

придать его творениям форму жутких пародий на человеческий облик. Примеры их могут включать лица, сгущающиеся из луж крови, сделанные из саранчи руки или сформированный из червей язык. Тело, созданное этим искусством, независимо от Привидения и может, хоть и плохо, контролировать свои движения. Однако созданное воплощение так же сильно, как и создавшее его Привидение, и может выполнять простые приказы, такие как бей, кусай и тому подобные.

Система: Игрок делает бросок Интеллекта + Пандемониума (сложность равна местному Савану). Число успехов определяет максимальный размер воплощения и время его существования; выдающийся успех может дать какие-нибудь особые эффекты (например, яд или едкую слизь).

Стоимость этого искусства – 3 уровня Корпуса и 2 пункта Пафоса, и его использование приносит практикующему 1 пункт Ангста. Использовать Дурной Юмор перед применением Формы Хаоса не нужно.

••••• Оболочка Смерти итремС воЗ

Это особенно опасное искусство было создано Последователями Диссонанса, появившимся ещё до Средних Веков союза Привидений. Философия Последователей выступала за убийство как за способ распространения ужаса, и поэтому призраки чаще нанимали их в качестве не Привидений, а убийц.

Оболочка Смерти была самым главным достижением Последователей Диссонанса – искусством, позволяющим призракам наносить вред живым. Оно также известно как Тёмное Искусство, одна из тех сил, что была объявлена Диктум Мортумом вне закона. Когда Последователи Диссонанса были распущены (и выслежены Орденом Распахнутого Ока), многие из них отказывались разглашать секреты Оболочки Смерти даже под угрозой пыток или перековывания. Когда исчез последний из Последователей, большинство старых Привидений решило, что искусство теперь утрачено. Но всё это изменилось два десятка лет назад, когда Бедламисты заявили о своём знании принципов его работы. Неизвестно, как они завладели этой способностью, но предполагают, что с Психиатрами ею могла поделиться Сладкое Горе.

Отправив часть своего Корпуса через Саван, Привидение может покрыть лицо жертвы Оболочкой, аналогичной той, что покрывает каждого призрака при его перерождении. Эта маска блокирует все дыхательные пути, заставляя цель задыхаться, пока она не сорвёт эту маску. Что сделать довольно сложно, поскольку удушающая масса эктоплазмы проникает в горло и носовой проход жертвы. Это Тёмное Искусство по очевидным причинам не действует на вампиров и призраков.

Система: Для использования Оболочки Смерти игрок должен сделать бросок Манипулирования + Пандемониума (сложность равна местному Савану). Число набранных успехов определяет прочность Оболочки (т. е. число успехов, которое надо набрать на продолжительном броске Силы, со сложностью 6 и без неудачных бросков. В случае неудачи процесс начинается с начала.).

Если жертве не удаётся освободиться от Оболочки, то в сознании она остаётся на число ходов, равное её Выносливости. После этого она теряет сознание. Потеряв сознание, она начинает получать по одному уровню урона каждые 30 секунд, пока не умрёт.

Стоимость использования этого искусства – 2 пункта Пафоса и 2 уровня Корпуса. Убийство кого-либо таким способом даёт Тени 4 пункта временного Ангста.

Пути Вильда мырдуМ еиналсоП

Одномухий Джонни

Всем привет. Зовут меня Одномухим Джонни. Люди постоянно спрашивают меня, почему они видят жужжащее внутри меня насекомое. Я просто отвечаю им, что как-то раз я спокойно занимался своими делами, когда этот чёртов призрак проглотил меня целиком, и теперь я в нём застрял.

Вильд – умирающая искра перемен – является источником нашего Арканоса. Большие шишки, первые Привидения, заключили с ним договор – небольшое соглашение, дающее им доступ к его силам, а ему – окно в мир через них. Из-за этого Ковенанта, на нас серьёзно влияют наши собственные хаотические способности. Мы говорим чужакам, что это наш выбор, но это неправда. Никто из нас не может по-настоящему контролировать то, что происходит с нами. Это как управлять коровой, засунув руку ей в задницу. Направление её вы контролировать сможете, но о точности можете забыть. Что ещё хуже, безумие Вильда (а он безумен, не обманывайтесь на этот счёт) незаметно для нас проникает в наши мысли.

Плохие Вещи (вы слышите эти заглавные буквы) случаются, когда мы сжигаем слишком много своего Пафоса, питая Дикость. Реальность вокруг вас будет искажаться и колыхаться, подобно попавшему в миксер дыму. О, вначале вы вряд ли это заметите. Это начинается с малого, затрагивая ваши чувства. Но пройдёт не так уж много времени, прежде чем воспринимаемое вами станет калейдоскопом из флэшбэков и «рекламных пауз». Позже сила начнёт постоянно просачиваться через вас и затрагивать вашу внешность. Ваш Корпус становится гротеском, пародией на то, кто вы есть и кем вы себя считали. Если вы станете похожим на меня, то вы можете стать наполненным насекомыми, змеями и другими жуткими вещами. Ваше тело может медленно переходить от одной уродливой крайности к другой, или же вас перестанут понимать, так как ваша речь станет медленной и тя-я-я-я-я-я-ну-у-у-у-у-у-щейся (типа как у позднего Марлона Брандо).

Некоторым Привидениям приходится полагаться на услуги Скульпторов, чтобы, хотя бы временно, остановить изменения их тела. Но это скорее сдерживание болезни, чем её лечение, и, рано или поздно, Пандемониум до вас доберётся. Чтобы вы не пробовали, хаос всё равно в итоге схватит вашу задницу, так что нет никакого смысла бороться с ним.

Странности Привидений йинедивирП ачадтО

Если Рассказчик позволит, игрок может свободно выбирать, какие специфические для Привидений странности могут затронуть его персонажа. Перечисленные ниже странности являются указаниями на

то, что могло произойти с призраком в результате длительного воздействия Дикости, и могут служить оправданием того, почему Привидение делает то, что оно делает.

Пространственное искажение, Хрональная усталость и Галлюцинации проявляются не всё время. Будь это не так, они бы полностью истощили Привидений и сделали бы их ни на что ни годными. Большая часть членов Гильдии намеренно подыгрывает представлениям об их безумии, чтобы запугать чужаков, но, по большей части, эти недостатки появляются и исчезают без всякой на то причины. Странности Привидений находятся под контролем Рассказчика, определяющем, когда, насколько и при каких обстоятельствах проявится данная помеха.

Эти странности используются только в целях повествования, и только в крайних случаях они могут оказывать какое-либо влияние на броски кубиков или сложности.

Пространственное искажение

Призраки, балующиеся изменяющими пространственное восприятие искусствами, часто становятся жертвами этой разновидности сумасшествия. Как ни странно, Привидения, которые поддерживают сильные связи с Полтергейстами, намного чаще подвержены этой метке хаоса Вильда. Даже у Полтергейстов, подкованных в Пандемониуме, замечали склонность к проблемам пространственного восприятия.

Странности этого вида в основном отражают неспособность определять расстояния. Зрение и слух призрака работают нормально, по крайней мере, часть времени. Просто всё кажется слегка дальше, чем оно находится на самом деле; звукам вторит глухое эхо, или кажется, что они исходят из десятка различных мест.

Хрональная усталость

Привидения, практикующие изменяющие время искусства, попадают под влияние того, что некоторые призраки называют Хрональной усталостью. Из-за небольшого числа влияющих на время способностей Дикости, призраки с этой формой расстройства довольно редки среди Привидений, да и то поражает она в основном Обитателей Г. Дж.

Недостаток Хрональной усталости в том, что она искажает восприятие времени. Промежутки между словами могут казаться растянутыми. Речь и движения ощущаются затянутыми или необыкновенно быстрыми, движущиеся предметы оставляют за собой свои остаточные изображения, эхо от разговора не исчезает часами, люди кажутся двигающимися замедленно или нечеловечески быстро, слова могут быть услышаны уже после того, как говорящий замолчал, и тому подобное. Конкретное проявление сумасшествия Привидения, опять же, определяется воображением игрока и провидением Рассказчика.

Галлюцинации

Долгое использование искусств, требующих от Привидения направлять свой Корпус или Пафос в материальные проявления (такие,

как Выкуси, Тёмный Эфир и Дурной Юмор), делает его склонным к различным галлюцинациям, вдохновлённым его собственными воспоминаниями и воображением. Привидений с недостатками из одной этой категории больше, чем всех, вместе взятых, Привидений со странностями, связанными со временем или пространством.

В этих галлюцинациях могут появляться объекты, люди и места, вытянутые из воображения самого призрака. Хотя они и иллюзии, для самого Привидения эти порождения сознания абсолютно реалистичны. По сути, Галлюцинации – это призрачный эквивалент неудачного трипа, хотя некоторые особо извращённые Привидения привыкают к ним и даже наслаждаются этими маленькими «трипами». Единственный общий элемент для Галлюцинаций – то, что они всегда так или иначе связаны с одной-единственной Страстью, Оковами или эффектом определённого искусства.

Характерные Достоинства и Недостатки

ынокаЗ иовС

Следующие Достоинства и Недостатки также доступны Полтергейстам, активно использующим Пандемониум (искусства третьего уровня и выше).

Непереносимость Вильда йымисонерепеН окиД : (Недостаток, 1 пункт)

Вы не очень хорошо ладите с частицей Вильда внутри вас, и это неудобство заметно другим Привидениям. Дискомфорт, который вы ощущаете из-за наличия в ваших

Сфинкс

Самый необычный на сегодняшний день симптом Хрональной усталости принадлежит Привидению из Лас-Вегаса, известному под именем Сфинкс. Известный глашатай Ордена Стеклянного Балагана, он оставляет за собой свои остаточные изображения. Но необычно здесь то, что каждое из следующих за ним изображений моложе предыдущего примерно на год, оставляя последним за ним пятилетнего ребёнка.

призрачных внутренностях частицы первозданного хаоса, заставляет чувствовать себя неудобно и ваших коллег, и вы получаете +1 к сложности на все социальные броски, включающие других Привидений.

Сброс тревоги ?яицялукяэ яаннемерведжерП : (Недостаток, 2 пункта)

Вы абсолютный чурбан в общении. Вы заикаетесь, запинаетесь и вам сложно встречаться взглядом с другими; и даже призрак вашей матери считает вас придурком. Но что ещё хуже, так это то, как это проявляется через ваш Арканос. При каждом неудачном броске, основанном на Социальных Атрибутах, проявляется эффект Дикости (определяемый Рассказчиком) и сеет хаос поблизости. Этому эффекту можно противостоять тратой пункта Воли, но вы скорее истощите всю свою Волю, чем разберётесь со своей проблемой с неуверенностью в себе.

Усиленная странность ьтсоннартс ясяащюашдухУ : (Недостаток, 3 пункта)

Если вы приобрели этот Недостаток, то изменяющие восприятие эффекты странностей больше не ограничены одними лишь вами. Теперь каждый может видеть, что с вами творит Дикость, и в этом нет ничего приятного.

Если вы прокляты Пространственным искажением, то такие вещи, как маски, плащи и реликвии могут казаться находящимися *в* вашем Корпусе, а не на нём. Может оказаться, что вы кричите, когда пытаетесь шептать, или же, что ваши черты лица теперь кукольных размеров, тогда как остальное остаётся нормального размера. Если вы страдаете Хрональной усталостью, то при движении вы оставляете за собой свои медленно исчезающие изображения, подобные инверсионному следу. У вашего голоса слышно эхо, а ваши старые раны неожиданно появляются и исчезают. В случае Галлюцинаций, ваш Корпус могут наполнять насекомые и черви, тёмно-фиолетовые грозовые тучи могут громыхать внутри вашего живота, или даже лицо вашей Тени может продавить изнутри тонкую поверхность вашего Корпуса на груди и умолять её выпустить.

Какой бы недостаток у вас ни был, он привлекает к вам внимание и затрудняет все ваши попытки Социальных бросков (+2 к сложности).

Чувство фобии яибоф яяннертунВ : (Достоинство, 1 пункт)

Вы способны понимать страхи Быстрых, и, похоже, что можете выбирать самые подходящие искусства для получения желаемой эмоциональной реакции. Возможно, вы просто наблюдательнее большинства, возможно, в этом есть что-то сверхъестественное, но для вас всегда было проще получить желаемый эффект, чем остальным вашим товарищам по Гильдии.

Пугая смертных, игрок может влиять на реакцию человека, увеличивая или уменьшая рейтинг его Воли на единицу, но только в сочетании с искусствами Пандемониума. Для получения более подробной информации о том, как это Достоинство работает, смотрите таблицу Воздействия Мглы в базовой книге **Призраков: Забвения**.

Зов Вильда вызирп йыньловорбоД : (Достоинство, 2 пункта)

Говорят, что все Привидения связаны через семена Вильда в них. Вы неопровержимое подтверждение этой теории. Всякий раз, когда вы в опасности, Вильд связывается с другими Привидениями поблизости, побуждая у них необъяснимое словами стремление найти вас и помочь. Затронутые Привидения чувствуют, что кто-то (вы) в беде и знают, в каком направлении надо двигаться, чтобы вас найти. Но это не значит, что они обязательно помогут; это не вынуждает их рисковать своим собственным существованием ради помощи вам. Они лишь слышат призыв о помощи, а отвечать на него или нет – это решают только они сами.

Радиус действия Зова Вильда равен одному километру. Привидения в области действия Зова должны сделать успешный бросок Восприятия

+ Чувствительности (сложность 7), или призыв Вильда потонет в фоновом шуме Подземного Мира.

Полезная странность: (Достоинство, 3 пункта)

Иногда вам получается обратить свою странность в полезное качество, используя её особенности с выгодой для себя. Пространственное искажение может стать Пространственной чувствительностью, позволяя вам с лёгкостью замечать мелкие детали. Хрональная усталость может превратиться в подобие Чувства времени, позволяя с потрясающей ясностью помнить события прошлого. Галлюцинации могут стать Озарением, предоставляя эмпатические объяснения или интуитивное понимание конкретной ситуации.

Это Достоинство должно отражать характер вашей странности. Хотя конкретные, предлагаемые этим Достоинством, преимущества должны быть согласованы между игроком и Рассказчиком, результатом должно быть -2 к сложности всех бросков, включающих что-то, что ваша странность может ухудшить. Полезная странность проявляется не всё время, и на неё не стоит полагаться. Однако, в тот самый момент, когда вы этого меньше всего ожидаете, с вами может произойти нечто хорошее…

Союзники Вильда ещивзорп еещюавытупаЗ : (Достоинство, 4 пункта)

Когда вы освоили Пандемониум, Вильд пустил в вас корни и расцвёл. Вы теперь в резонансе с этим аспектом природы, и это помечает вас для Гару как родственного духа. Он чувствуют ваше родство по духу и признают вас дружественным посланником Вильда. Оборотни относятся к вам с уважением, и даже могут начать считать вас полезным духом. Это Достоинство понижает сложность всех социальных взаимодействие с Гару на два.

Пиявка кодовоП : (Достоинство, 5 пунктов)

Проводя всё больше времени в Землях Теней, Вильд становится всё более эмоционально активным. Является ли причиной этому вопрос выживания (без Страсти в Землях Теней ничто долго не протянет) или отчаяние – неизвестно, но вы нашли способ присосаться к его эмоциональным запасам и обращать их в Пафос для использования в своих целях. Полученный Пафос, однако, можно использовать только для создания эффектов Дикости.

Раз за сессию игрок может сделать бросок Эмпатии + Манипулирования (сложность 7), чтобы определить, сколько он получит Пафоса для использования Пандемониума. Пафос будет постепенно исчезать со скоростью один пункт в час, поэтому очень важно выбрать подходящее время для использования этого Достоинства.

Артефакты ткафетрА

Перчатка Пустоты (Оружие из душевной стали 5 уровня)

Стремление открыть «Универсальный растворитель» – особый состав, который разъест Саван и позволит Привидениям вернуться

домой – сделало Гильдию довольно сфокусированной (слишком сфокусированной, как считают некоторые) в своих исследованиях на создании Артефактов и реликвий. Создание Артефактов не считалось по-настоящему дорогой к достижению цели Гильдии, пока не начали появляться слухи, окружающие один предмет. Он стал Святым Граалем для некоторых, вызвав гонку за ним между несколькими Кругами призраков, включающих группу Мастеровых, Алхимиков, Полтергейстов и огромное число Привидений. Этот предмет известен как Перчатка Пустоты, и история её происхождения лежит в хрониках союзов.

Перчатку очень редко когда видели, и она всегда была на руке одного из молчаливых Привидений Капут Мортума (являющихся, по легенде, призраками тамплиеров, казнённых по обвинения в богохульстве). Последний раз одного из этих тамплиеров видели немногим более семи лет назад, когда несколько призраков были свидетелями того, как с помощью перчатки убили священника в Нью-Йорке.

В поверхности чёрной перчатки, сделанной из душевной стали, отражается звёздное небо, а на её ладони расположен осколок душевного огня, содержащий 10 пунктов Пафоса. Артефакт работает одним из двух способов – либо он позволяет владельцу хватать других призраков и разлагать их Корпора, либо он позволяет проникать через Саван и атаковать живых. В обоих случаях, хват перчаткой может нанести два уровня аггравированного урона за каждый пункт Пафоса, потраченный из осколка душевного огня. Способ, которым это происходит, напоминает вариацию искусства Распад Арканоса Преображение. При этом Корпора и живые ткани начинают стремительно разлагаться.

Любая атака, сделанная в Землях Теней, требует броска Ловкости + Драки (сложность 6). Призрак, пытающийся использовать перчатку для проникновения через барьер, сначала должен сделать бросок Ловкости + Чувствительности (сложность равна местному Савану), обходящийся в 4 пункта Пафоса (которые автоматически тратятся перчаткой). Как только он проникнет сквозь Саван, Артефакт будет виден в Землях Плоти висящим в воздухе. У Быстрых, вместо воздействия на кожу, прикосновение Перчатки Пустоты разлагает внутренние органы.

Тем же способом Перчатка Пустоты может навредить также Гару, подменышам и магам, но с совсем другое дело Сородичи. Вместо атрофирования внутренних органов, Артефакт поражает кровь вампира, делая её ядовитой. Витэ теряется (по два пункта крови за каждый потраченный пункт Пафоса), и цель должна немедленно избавиться от испорченной крови через пот или рвоту. Каждый ход, в котором в вампире остаётся отравленная кровь, он получает уровень аггравированного урона за каждые два поражённых пункта крови.

Глава четвёртая: Итак, ты хочешь быть Привидением...

...мыннагупси ьтыб ьшечох ыт ,катИ

Жертвы автреЖ
Вождения акивобрД

Майкл любил своё имя. Оно делало его похожим на архангела – прекрасного, грациозного и несущего пламенное возмездие. Но его имя, наверное, было единственным, что ему в себе нравилось. Он носил солнцезащитные очки, потому что он не мог показать свои слезящиеся зелёные глаза. Он не брился, потому что его тощая бородёнка скрывала его рябое лицо. Он носил мешковатую одежду, потому что не мог позволить увидеть очертания его толстого тела. Он также носил плащ, но это уже для того, чтобы скрыть дробовик.

Но своё имя – о, его Майкл обожал.

Внутри двухдверного хэтчбэка Майкла были разбросаны контейнеры для еды, бутылки из-под содовой и клочки бумаги. Если это выглядело так, как будто Майкл жил в своей машине, то это потому, что так оно и было. Его выкинули из квартиры несколько недель назад, и теперь он жил на улице, просто катаясь по округе и спя на заднем сиденье машины. Пока что его основными расходами были еда и бензин, и больше ему ничего не было нужно. Нет адреса – нет счетов, нет проблем.

Если бы кто-нибудь захотел поговорить с Майклом (чего никто не сделал), то этот человек узнал бы, что тот кое-что искал. Это звучало бы вполне невинно, не узнай он, по чьему поручению Майкл этим занимался. Он занимался поисками для призрака, поселившегося в его снах. Майкл искал подходящую жертву, а до появления нужного человека ему приходилось игнорировать кровь, стекавшую из вентиляции на пол. Он игнорировал указания переезжать людей, появляющиеся в виде грубых разрезов обивки. Он даже проигнорировал червей, которых как-то раз нашёл в своём чемодане. Но у него не получалось игнорировать змей, заползавших в его брюки, когда он спал; с этим у него справляться пока не получалось.

Майкл, однако, уделял огромное внимание стигматам, пронизывающим время от времени его ладони, и венцу из ран, раздиравших его лоб. Эти знаки означали нечто важное. Он был уверен в этом.

Сегодня, как и всегда, Майкл искал подходящий дар для умиротворения своего тёмного спутника, что-то, что позволит ему спокойно спать. К счастью, сегодня Майклу казалось, что он смог это

найти. Юная особа, студентка, подрезала его, чтобы занять место на парковке, которое его даже и не интересовало. Он просигналил ей, и она ответила на его возмущение соответствующим жестом. Затем она вышла из машины и зашла в закусочную на углу. Майкл понял, что он должен пойти за ней внутрь. Она была как раз тем, что он искал.

Он терпеливо подождал, пока на парковке освободится место, и затем вошёл в закусочную вслед за ней. Он нашёл её сидящей в одиночестве, потягивающую кофе посреди завтракающей толпы.

Тут в его голове что-то щёлкнуло. Она больше не была достаточно хороша, нет, в одиночку она не годилась. «Какого чёрта», решил Майкл. Все здесь выглядели подходящими. Он встал, мягко улыбаясь.

–Всем доброе утро, – произнёс Майкл, доставая дробовик из-под полы плаща. – Меня зовут Майкл – прямо как архангела – и я пришёл сюда ради воздаяния.

Следующие представители Гильдии охватывают лишь крошечную часть от всех возможных вариантов. Эти образцы служат примером различающихся убеждений основных фракций Привидений, и могут помочь профанам сформировать более подходящую для них концепцию.

Бедламист

Цитата: *Ярасстался сясосвоейневиностьюкогдамнебылопятьлет!*
Почемужемненельзяпреследоватьэтихдетей?
Почемумненельзяпреследоватьтебяеслинатопошло?
Боишьсячтотебепонравится?

Прелюдия: Ваша мать не была доброй женщиной, и она справлялась с вашими *особыми* проблемами с помощью горящей сигареты. Лучше вам от этого не становилось, вы просто стали более скрытным и научились быть монстром в человечьей шкуре. Эта маскировка продержалась какое-то время, но, в конце концов, призраки стали слетаться на вас, как мухи, и вы стали целью преследования. Будучи уже на грани, вы окончательно сломались, когда стали постоянно слышать призрачные голоса и чувствовать призрачные пальцы. Вы пришли в ресторан и расстреляли из дробовика четыре невинных тела.

Властям не потребовалось много времени, чтобы сделать вас главным гостем на электрическом барбекю, и Привидения не могли дождаться возможности заполучить вас. Они смотрели, как вы поджаривались, и смеялись, пока вы стонали в своей Оболочке. Затем её сорвали, и ваша вменяемость окончательно оставила реальность. Оказалось, что без своей брони из плоти вы выглядели всё также. Вы не были ни монстром, которым себя считали, ни монстром, похожим на тех, что окружали и терзали вас. Казалось, что вас разорвут на части, когда эти тёмные, искажённые твари отрывали куски вашей после-плоти. Для них это было соревнованием; тот, кто оторвёт самый большой кусок за один укус, станет вашим хозяином. Однако, вам это не понравилось. Вы стали кусаться в ответ, и когда лидер группы Бедламистов увидел это, он вмешался, чтобы объявить вас его собственностью. Папа Боль принял вас под своё жестокое крыло и показал вам, как стать монстром, свободным от границ человеческого понимания.

Со временем вы доказали свою ценность для него, и он стал отпускать вас в ночь поразвлечься. Довольно скоро вы нашли других Привидений, и с тех самых пор вы продолжаете заводить друзей. Вы всё ещё обитаете в тюрьме, где вас казнили, подготавливая содержащихся в камере смертников к загробной жизни с помощью своих сил. Время от времени вы выходите посеять немного хаоса среди тех Быстрых, кто считают себя свободными. Вы не можете дождаться того, как покажете им настоящее значение свободы.

Концепция: Вы демон, освободившийся от оков плоти. Вы больше не скрываете свои желания стереть границу между принятым и постыдным и танцевать голым среди человеческих страхов. Как Привидение, обитающее с осуждёнными на камеру смертников, вы дождаться не можете их смерти, когда вы сможете показать им, насколько неправо было общество (и насколько всё-таки правы были они).

Рекомендации по отыгрышу: Освободив то чем вы являетесь то кем вы являетесь вы теперь свободны от плоти которая скрывала вас свободны от правил общества свободны преступать все границы каждая встреченная условность это просто ещё одно правило которое надо разбить вдребезги все кого вы встретите готов стать такими же свободными как вы каждое ваше преследование это как плод который уже готов разорвать свои оболочки говорите без умолку потому что вы можете и вы возбуждены говорите громко потому что вам есть что сказать говорите быстро потому что у вас слишком много мыслей готовых вырваться и просто говорите ведь все слушают что вы скажете!

Реликвии: Смирительная рубашка; порванный номер Playboy; иглы и шприцы; финка.

Имя:	**Натура:**	Критик	**Жизнь:**	Безработный
Игрок:	**Маска:**	Бунтарь	**Смерть:**	Электрический стул
Хроника:	**Тень:**	Рационалист	**Сожаление:**	Так и не убил маму

Атрибуты

Физические		Социальные		Ментальные	
Сила	***	Харизма	*	Восприятие	****
Ловкость	*	Манипулирование	****	Интеллект	***
Выносливость	****	Внешность	*	Сообразительность	***

Способности

Таланты		Навыки		Познания	
Бдительность	**	Ремёсла		Бюрократия	
Атлетика		Вождение		Компьютер	
Чувствительность	**	Этикет		Загадки	*
Драка	*	Огнестрельное оружие	****	Расследование	
Уклонение	*	Лидерство		Правоведенье	
Эмпатия		Медитация		Лингвистика	
Экспрессия	**	Фехтование	**	Медицина	
Запугивание	***	Творчество		Оккультизм	***
Знание улиц	***	Починка		Политика	
Хитрость	*	Маскировка	***	Наука	*

Преимущества

Дополнения		Страсти		Арканои	
Союзники	**	Мучить тюремных служащих (Месть)	**	Песнопение	*
Пристанище	*	Уничтожить все законы (Фанатизм)	****	Гнев	**
Ментор	***	Быть признанным провидцем (Нарциссизм)	***	Пандемониум	***
Известность	*			Кукловодство	*

Оковы

Тюремная камера	**
Прах матери	***
Дробовик	**
Опасная бритва	*
Фотография отца	**

Корпус ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

Воля ☐☐☐☐☐

Пафос ☐☐☐☐☐☐

Ангст ☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐

Шипы

Дурная слава (1 пункт),
Аура развращения,
Пакт Рока

Темные Страсти

Убить всех (Ярость)	**
Сеять хаос (Отчаяние)	****
Пожертвовать собой ради внимания (Мученичество)	*
Доказывать неправоту людей (Зависть)	**

Метки Гильдии
Галлюцинации

Дантеанец

Цитата: *Да, я могу помочь вам выгнать их из вашего Пристанища, но не бесплатно. Но цену можно обговорить – скажите, что вы знаете о Спасителе?*

Прелюдия: Вы так часто возрождались в вере, что почти поверили в реинкарнацию. Общество не давало вам, за что зацепиться, когда вы росли, так что вы втягивались в одну группировку за другой с удивительной лёгкостью. Движение скинхедов привлекало вас какое-то время, но вы поняли, что на самом деле вы не расист, и попытались искупить свою ошибку обращением к христианству. Затем вашу веру смутили наркотики, после чего вы вновь нашли спасение в Истинном Кресте. Женщины оказались ещё одним соблазном, но потом вы раскаялись, и наконец, вы раскрыли для себя удовольствие от алкоголя. Но это оказалось последним шагом на вашем пути. Вооружённый дробовиком маньяк открыл стрельбу в людном ресторане и лишил жизни вас и ещё троих.

Проснувшись в Землях Теней, вы поняли, что вы определённо не в раю. Вы сразу же пришли к выводу, что умерли грешником, что Господь Бог был так расстроен вашим поведением, что поместил вас в преддверье рая.

Пока вы философствовали, вас забрал Жнец Иерархии. Но вы так сильно жаловались на свою судьбу, что ваши знакомые Легионеры решили перековать вас, прежде чем вы дезертируете и станете Еретиком. Тогда последователь Отца Фостера и спас вас. Солдат, назначенный сопровождать вас в кузницы, тайно вывел вас из Стигии и переправил к Дантеанцам. Они предложили вам способ одновременно и освободить вашу душу и доказать свою ценность для Бога.

Вы стали Привидением, и вы относитесь к своим обязанностям с огромным почтением. Работа с Датеанцами позволяет вам преследовать других грешников, тем самым предупреждая их, что они рискуют своими бессмертными душами. Пусть вы и пали в глазах Господа, но вы надеетесь, что ваша работа по спасению других принесёт вам в итоге искупление и прощение.

Концепция: Вы глубоко верующее Привидение по найму. Для вас не так уж важно, платят вам за работу или нет; сам акт преследования является богоугодным делом, когда этим занимаетесь вы. Однако другие призраки неохотно пользуются вашими услугами; ваше отношение к религии и искуплению пугает их.

В последнее время вы научились скрывать свои цели до тех пор, пока другие не начинают чувствовать себя спокойнее в вашем присутствии. И только тогда вы поднимаете разговор о спасении. Когда дело доходит до преследования, вам особо интересны места и души, запятнанные грехом. Вы травите и мучите виновных, пока не доведёте их до безумия или чтения Евангелия. После того, как вы закончите, вы начинаете странствовать, пока ваше внимание не привлечёт другое место. Такова ваша работа – хотя нет, таково ваше призвание.

Рекомендации по отыгрышу: Вы верите в Бога, и ваша вера в Него даёт вам силы преодолевать ваши сомнения и недостатки. Когда вы служите Ему напрямую, вы не можете ошибаться, так что вы

продолжаете заниматься своим делом во имя Его. Возлюбить грешника вместо его греха не всегда подходит, и иногда вам приходится заставлять людей прозревать. Но лучше пусть они будут страдать от ваших рук, чем от Падшего и всех его тварей.

Реликвии: Библия Гедеона, крест на цепочке, «чётки для успокоения».

Имя:	**Натура:**	Последователь	**Жизнь:**	Налоговый консультант
Игрок:	**Маска:**	Мечтатель	**Смерть:**	Выстрел из дробовика
Хроника:	**Тень:**	Мученик	**Сожаление:**	Моя вера была недостаточно сильна

Атрибуты

Физические		Социальные		Ментальные	
Сила	**	Харизма	**	Восприятие	**
Ловкость	***	Манипулирование	****	Интеллект	***
Выносливость	*****	Внешность	**	Сообразительность	*

Способности

Таланты		Навыки		Познания	
Бдительность		Ремёсла		Бюрократия	*****
Атлетика	*	Вождение	**	Компьютер	**
Чувствительность	***	Этикет		Загадки	
Драка	***	Огнестрельное оружие		Расследование	
Уклонение		Лидерство		Правоведенье	*
Эмпатия	*	Медитация	**	Лингвистика	
Экспрессия	**	Фехтование		Медицина	
Запугивание		Творчество		Оккультизм	
Знание улиц		Починка		Политика	**
Хитрость	*	Маскировка	*	Наука	

Преимущества

Дополнения		Страсти		Арканои	
Союзники	*	Подчиняться закону Божьему (Желание)	***	Аргос	***
Эйдолон	***	Доказывать свою веру (Гнев)	****	Наказание	*
Ментор	***	Наказывать грешников (Любовь)	**	Гнев	*
		Вознестись (Надежда)	*	Пандемониум	***

Оковы		Корпус	Ангст
Напрестольный крест	***	☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐	☐☐☐
Приходской храм	**		☐☐☐
Видеокассета «Десяти Заповедей»	**	**Воля**	**Шипы**
Ива на заднем дворе	***	☐☐☐☐☐ |	Знак Смерти (Серный смрад) (2 пункта), Обман света, Игра теней

Пафос

☐☐☐☐☐

Темные Страсти

Упиваться грехом (Похоть)	**
Уводить верующих с пути истинного (Ненависть)	***
Насиловать невинных (Зависть)	**

Метки Гильдии
пРосТранстВенное
ИСКаЖеНИе

Мандельброт

Цитата: *Выжидай. Не позволяй удовольствию от ужаса овладевать твоим здравым смыслом. У тебя всё ещё есть обязанности, которые нужно исполнять.*

Прелюдия: Вас всегда считали бесчувственным сухарём. Вы никого не считали себе ровней, так что вы относились ко всем вокруг вас, как к идиотам. Такое отношение оставило вас без друзей и ожесточённой. Неудивительно, что, после того как выстрел из дробовика смешал ваше серое вещество с яичницей, на ваших похоронах никого не было.

Смерть оказалась для вас интересным опытом. Хотя вы всё ещё были верны научным принципам и законам реальности, вы оказались в месте, которое игнорировало многие из этих правил. Как только вы приспособились, вы пришли в восторг от открытия новой площадки для игр и начали применять свои исследовательские навыки к своему новому дому. Так вышло, что ваши вопросы попали в подходящие (или неподходящие) уши, и вы предстали пред Чертогом Помощи и Смеющейся Владычицей. Она начала расспрашивать вас, на что вы ответили попыткой задавать ей свои собственные вопросы. На что она ответила: «Ты хочешь узнать всё, что можно, об этом месте? Служи мне, и я дам тебе все ответы, которые ты только могла пожелать». Вы с радостью на это согласились.

Перед тем, как отпустить вас, Смеющаяся Владычица рассказала вам о существовании группы призраков, известных всем как Привидения, и в том числе о называемых Мандельбротами. Многие из этих «Мандельбротов» были, подобно вам, учёными, которые были бы рады принять вас в свои ряды. Вышей миссией было вступить к Мандельбротам, помогать им в исследованиях, и сообщать обо всех их существенных результатах в главный офис в Стигии, давая Смеющейся Владычице доступ к одним из самых интересных теоретических исследований в Землях Теней. В обмен она согласилась на выделение средств на ваши исследования, а также предложила вам полную свободу, после того, как ваша работа закончится. Сделка была достаточно хороша для вас, и, к тому же, от неё всем будет только лучше.

Концепция: Будучи агентом Чертога Помощи, вы воспользовались своими умениями, полученными от занятия всю жизнь наукой, для вынюхивания тайн мертвецов для своей Владычицы. Мандельброты используют аналитический подход к обнаружению слабых сторон Савана, и вы часть одной из нескольких групп, использующих законы фрактальной математики в изучении Дикости. Хотя большая часть виденного вами принадлежит к области фантастики, а не науки, проводимые остальными исследования дают вам море информации. Единственное, что вас тревожит – то, что безумие Дикости начинает затрагивать ваши наблюдения, из-за чего вам сложно доверять результатам своих собственных экспериментов. Но всё должно быть в порядке, пока вы в способны продолжать заниматься своей работой и передавать свои тайные отчёты.

Рекомендации по отыгрышу: Несмотря на вашу отстранённость, ваш страх быть поглощённой окружающим безумием сделал вас совершенно бессердечным. Хотя вы и не хотите этого признавать, ощущение власти над другими действует на вас опьяняюще. Вы всегда считали людей глупыми и несообразительными, и ваши преследования их окончательно доказали ваши предположения. Вы пока ещё пытаетесь скрывать своё наслаждение от пугания других за стеной технолепета и научного жаргона. Частично это попытка скрыть свою растущую Тень от других, но в основном вы пытаетесь скрыть правду от себя. Вы больше не беспристрастный наблюдатель. Вы испортили ваш опыт, повлияв на его параметры, и потому вся ваша работа бессмысленна.

Реликвии: Блокнот для записи результатов исследований, ручки, очки без линз, калькулятор.

Имя:	**Натура:**	Учёный	**Жизнь:**	Учёный
Игрок:	**Маска:**	Критик	**Смерть:**	Выстрел из дробовика
Хроника:	**Тень:**	Рационалист	**Сожаление:**	Ты должен был ещё многое сделать

Атрибуты

Физические		Социальные		Ментальные	
Сила	****	Харизма	*	Восприятие	***
Ловкость	**	Манипулирование	*	Интеллект	*****
Выносливость	**	Внешность	****	Сообразительность	**

Способности

Таланты		Навыки		Познания	
Бдительность		Ремёсла		Бюрократия	**
Атлетика	*	Вождение		Компьютер	***
Чувствительность	**	Этикет	*	Загадки	
Драка	***	Огнестрельное оружие		Расследование	
Уклонение	*	Лидерство	*	Правоведенье	
Эмпатия		Медитация		Лингвистика	*
Экспрессия		Фехтование	***	Медицина	****
Запугивание	**	Творчество		Оккультизм	
Знание улиц		Починка		Политика	
Хитрость		Маскировка	*	Наука	*****

Преимущества

Дополнения		Страсти		Арканои	
Контакты	**	Выражать всё через научные теории (Любопытство)	**	Вселение	*
Известность	***	Принижать других (Презрение)	***	Паутина	*
Ментор	**	Доказывать всем своё превосходство (Желание)	**	Гнев	*
		Использовать людей как инструменты (Гнев)	**	Пандемониум	***
		Сделать своего бывшего несчастным (Месть)	*		

Оковы		Корпус	Ангст
Личная библиотека	****	☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐	☐☐☐
Свидетельство о разводе	***		☐☐☐☐
Лаборатория	**	**Воля**	**Шипы**
Аудитория в Калифорнийском университете в Лос-Анджелесе	*	☐☐☐☐☐	Дьявольский вызов, Теневое лицо

Пафос

Темные Страсти

Убивать других учёных (Зависть) **

□□□□□□□□	Сбивать с толку Душу (Ненависть к себе)	**
	Принять Забвение (Страх)	**

Метки Гильдии
ПространственноЕ
ИсКаЖениЕ

Глашатай Ордена Стеклянного Балагана

Цитата: *Меня не волнует, что ты три месяца готовил это внедрение; Совет говорит, что это место под запретом. Не нравится – можешь поговорить об этом с ним.*

Ого. Вот это вряд ли…

Прелюдия: Молодой, красивый и обаятельный – люди говорили, что вы далеко пойдёте. Весь мир в твоём кармане, говорили вам, и вы, как наивный дурак, верили. Проблема в том, что никто не говорил вам, что делать, если дела не идут, как надо. Реальность ударила по вам сразу после того, как вы окончили школу многообещающим юношей. Вы не были готовы к нагрузкам колледжа и, столкнувшись с возможностью исключения, вы благополучно забросили учёбу. Вынужденный работать в ресторанах, в ожидании чего-то лучшего, вы потеряли уважение своей семьи, друзей и, наконец, самого себя. Ваша молодость закончилась, ваша перспективность стала потраченным впустую потенциалом, и вы больше не были в центре внимания – даже своего. В итоге, вы словили пуля из дробовика и умерли, когда у кого-то ещё был плохой день, и он решил отыграться на других в вашу смену.

На том свете оказалось не лучше, чем на этом (не то, чтобы вы многого от неё ожидали, но всё равно…). Вас сжали и продали Домему в Стигии в качестве личного слуги. В начале вы презирали совё положение и своего хозяина, но вскоре вы начали находить преимущества в жизни в Стигии. Вы узнали огромное количество информации и научились использовать то, что вы узнали. Когда время вашего хозяина вышло (его политические противники добились его осуждения на перековывание с помощью сфабрикованных обвинений – интересно, как это могло случилось так скоро?), вы немало узнали о том, как работают шестерни государственной машины.

Слухи о том, что ваш владелец состоял в Гильдии, подтвердились, когда его союзник по имени Николас переправил вас из Стигии, прежде чем Иерархия конфисковала бы вас. Николас оказался Привидением, и он объяснил вам, что ваше спасение было услугой его коллеге – вашему прежнему владельцу. Он рассказывал вам о Гильдиях, о Пандемониуме, и, наконец, о Стеклянном Балагане. Получив шанс впервые в совей жизни сделать что-то значимое, вы присоединились к Ордену и стали незаменимым Привидением. Ваша вновь обретённая энергичность позволила вам достигнуть положения глашатая, утверждённого посланника для тайного Совета вашей фракции.

Концепция: Вы исполняете волю Совета ради Ордена Стеклянного Балагана. Советники через вас передают свои приказания, и вы верны им из-за возможности, которую они вам дали. Когда вы не служите контактом для своей фракции, вы помогаете другим её членам устраивать внедрения в одобренных Советом местах. Вам не очень нравится пугать людей, но вы всё равно делаете так, как говорит Совет. Это самое малое, что вы можете сделать для них, чтобы отплатить за все предоставленные ими возможности.

Рекомендации по отыгрышу: Вам нравится впечатлять других своими навыками и достижениями. Вы стремитесь преуспевать во всём, что вы делаете, ведь, когда в дело входите вы, не может быть никакой

неполной отдачи. Из-за такого преданного отношения вам непросто заводить друзей, но такова цена, которую вы рады заплатить за то, чтобы быть лучшим во всём, во что вы вкладываете свои силы.

Реликвии: Walther PPK, порванный ежегодный альбом выпускников с вашей фотографией, костюмы и галстуки

Имя:	**Натура:**	Архитектор	**Жизнь:**	Повар
Игрок:	**Маска:**	Миротворец	**Смерть:**	Выстрел из дробовика
Хроника:	**Тень:**	Перфекционист	**Сожаление:**	Так и не реализовал свой потенциал

Атрибуты

Физические		Социальные		Ментальные	
Сила	***	Харизма	***	Восприятие	***
Ловкость	*	Манипулирование	***	Интеллект	****
Выносливость	**	Внешность	**	Сообразительность	***

Способности

Таланты		Навыки		Познания	
Бдительность	**	Ремёсла		Бюрократия	**
Атлетика	*	Вождение	*	Компьютер	
Чувствительность	***	Этикет		Загадки	*
Драка	**	Огнестрельное оружие	**	Расследование	
Уклонение	*	Лидерство	***	Правоведенье	
Эмпатия		Медитация		Лингвистика	
Экспрессия		Фехтование		Медицина	
Запугивание	**	Творчество		Оккультизм	
Знание улиц	*	Починка	***	Политика	**
Хитрость	*	Маскировка		Наука	

Преимущества

Дополнения		Страсти		Арканои	
Статус (Гильдия)	****	Доказать свою значимость (Гордость)	****	Фантазм	***
Эйдолон	**	Вернуться к успешной жизни (Надежда)	****	Гнев	**
		Видеть провалы врагов (Злоба)	**	Пандемониум	***

Оковы		Корпус	Ангст
Школьная фотография	**	☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐	☐☐☐
Кольцо чемпиона штата по футболу	***		☐☐☐☐
Родители	****	**Воля**	**Шипы**
Школьный шкафчик	*	☐☐☐☐☐ |	Неудача, Отравленное прикосновение
		Пафос	**Темные Страсти**
		☐☐☐☐☐	Сдаться Забвению (Отчаяние) ***
			Возвыситься над Советом Балагана (Жадность) ***
			Оглашать чужие неудачи (Злоба) **

Метки Гильдии

Хрональная усталость

Вербовщик

Цитата: *Привет! Не могу не заметить, что ты умираешь. Так вот, у меня есть для тебя предложение…*

Прелюдия: Вы были девушкой, нравящейся всем, но с сексом это не имело ничего общего. Это было обязано вашей компанейской натуре, острому уму и бесшабашному нраву. Вы были тем человеком, который мог подружиться с кем угодно, и не потому, что вы старались этого добиться, а потому, что вы были искренни. Все ваши друзья, учителя и коллеги были едины в своём мнении: вы были хорошим другом, хорошим слушателем, хорошим учеником…

Ну, вы знаете, как говорят – только хорошие люди умирают молодыми. Последним, что вы почувствовали, был горячий кофе, обливший вас, когда залп из дробовика разорвал вашу чашку и ваше тело. После прибытия в Земли Теней, вы сразу же снискали расположение Центуриона, заявившего свои права на вашу Оболочку. Он сообщил вам, что вы мертвы, и вашей первой реакцией было: «Думаю, это объясняет, где ты был всю мою жизнь». Четыре жертвы стрельбы разделились, оставив вас с Марком, Центуриона Кающегося Легиона. Ему разрешили заботиться о вас и отвечать за ваше обучение. Но Стигия не была тем местом, где вы бы хотели находиться. Диктум Мортум шёл против всего, во что вас учили верить, но выбора у вас не было. В конце концов, здесь был Марк.

Несмотря на все ваши старания быть жизнерадостной, ваше настоящее несчастье не прошло незамеченным для Марка. Он помог вам сбежать благодаря его старому другу по имени Мидиан. Вас обучили Пандемониуму, что сильно извратило ваше чувство реальности, но не чувство юмора, и вы стали вербовщиком для Гильдии. Марк не смог остаться с вами, ему пришлось вернуться в Стигию к своему Легиону. Пока что Марк находит время ускользать и втайне встречаться с вами. Видимо, это не такая уж и тайна, поскольку Мидиан сообщил вам, что он предполагает поддерживать через вас связь между Иерархией и Обитателями Г. Дж.. Мысль о том, что в итоге вам, возможно, придётся выбирать между тем, что вы любите делать, и призраком, в которого вы влюблены, пугает вас, так что пока вы просто стараетесь не думать об этом.

Концепция: Вы занимаетесь поиском людей, которые вот-вот умрут, и, через использование Пандемониума, изменением их восприятия. Это делается для того, чтобы попрать их представления о реальности и поспособствовать их вступлению в ряды Привидений после того, как они перейдут на ту сторону. Вы, по сути, Жнец Гильдии, хотя у вас есть преимущество в том, что вы преследуете Анфанов *перед* их смертью. Со временем вам стало привычнее использовать некоторые из более неприятных искусств вашего ремесла. Земли Теней изменили ваш взгляд на мир, и ваш юмор стал на несколько оттенков чернее. Но вас это не беспокоит; честно говоря, вы наслаждаетесь возбуждением от преследования живых. Это пробуждает в вас чувство жуткого.

Рекомендации по отыгрышу: Вы не можете перестать улыбаться. Влияние Дикости на вас похоже на веселящий газ, каким вы его представляли, и после вашего первого его вдоха вы до сих пор

продолжаете хихикать. Вы ни к чему не относитесь серьёзно, кроме вашей любви к Марку. Вы знаете, что никогда не вели себя так плохо, когда были живы, но Земли Теней усилили вашу жажду приключений и вашу дерзость. Вы чувствуете себя так, словно вас ничто не может остановить, и вы не хотите потерять это ощущение.

Реликвии: Небольшая коллекция костюмов и различных страшных масок на Хэллоуин (поскольку вы не очень сильны в Ваянии), часы на цепочке.

Имя:		**Натура:**	Бонвиван	**Жизнь:**	Студентка-психолог
Игрок:		**Маска:**	Шут	**Смерть:**	Выстрел из дробовика
Хроника:		**Тень:**	Извращенец	**Сожаление:**	Никогда по-настоящему не жила

Атрибуты

Физические		Социальные		Ментальные	
Сила	**	Харизма	**	Восприятие	**
Ловкость	***	Манипулирование	***	Интеллект	***
Выносливость	**	Внешность	***	Сообразительность	***

Способности

Таланты		Навыки		Познания	
Бдительность	***	Ремёсла	**	Бюрократия	
Атлетика	**	Вождение		Компьютер	
Чувствительность		Этикет		Загадки	
Драка		Огнестрельное оружие	*	Расследование	
Уклонение	*	Лидерство	*	Правоведенье	
Эмпатия	**	Медитация		Лингвистика	**
Экспрессия		Фехтование	**	Медицина	
Запугивание	*	Творчество	****	Оккультизм	
Знание улиц		Починка		Политика	
Хитрость		Маскировка	***	Наука	***

Преимущества

Дополнения		Страсти		Арканои	
Союзники	**	Присматривать за отцом (Любовь)	***	Воплощение	**
Контакты	**	Вернуться в мир живых (Надежда)	***	Ваяние	*
Ментор	****	Преследовать убийц (Гнев)	***	Гнев	*
Воспоминания	**	Служить Мидиану (Благодарность)	**	Пандемониум	***

Оковы		Корпус	Ангст
Футбольный кубок	**	□□□□□	□□□
Свадебное кольцо матери	***		□□□□
Овдовевший отец	****	**Воля**	**Шипы**
		□□□	Тёмные союзники (3 уровень), Ошибка по Фрейду
		Пафос	**Темные Страсти**
		□□□□□□	Быть в центре внимания (Зависть) **
			Сделать отца призраком (Жадность) ***
			Унижать других людей (Злоба) **

Метки Гильдии
Хрональная усталость

Приложение

Обличение йыннёчилбО

Брат Паллин жаловался буре, бушующей над крышей его монастыря. «Это не по-настоящему!» – вопил он, но его голос звучал ужасно слабо, и гром поглощал его.

–Это несправедливо! – кричал он. Буря ответила ему туманом из крови, окрасившим голые стены его кельи красным. Кровь омыла лицо Паллина ослепляюще-красными потоками и расплескалась лужами по его подоконнику.

–Те же самые слова, – прошептал голос из облаков – мальчик говорил тебе в темноте твоих покоев.

–Клянусь, это была секундная слабость, – Паллин рыдал, упав на колени. – Это не повторится снова, обещаю!

–Пусть даже и так, другие узнают о твоей слабости.

–Нет! Прошу тебя, не делай этого!

–Тогда ты знаешь, что нужно сделать, – прошептал голос.

Буря начала слабеть, уходя прочь, пока не исчезла совсем. Камень и дерево кельи жадно впитали все следы крови, оставив всё вновь обычным и сухим. Буря ушла, но брат Паллин откуда-то знал, что его мучитель остался.

Монах поднялся со своих ослабших колен, и ушёл из кельи. Он взобрался по лестнице, ведущей к люку на крышу. Отголоски бури вернулись в проход перед ним, затеняя его и оставляя капли крови на голых ногах. Стены нашёптывали Паллину его грехи, упрекая в совершённых им поступках.

Паллин забрался на крышу, оставляя при каждом шаге за собой кровавые следы. Утром остальные браться найдут эти следы и, наверное, обвинят в его поступке Дьявола. Впрочем, возможно, так оно и есть.

Когда Паллин ступил на крышу, его встретил ночной воздух, и холодный ветер быстро осушил его слёзы. Под ним в темноте беспокойно спала Александрия, и он почувствовал облегчение. По крайней мере, никто не увидит, что он поддался греху. По крайней мере, он умрёт в одиночестве.

Наша основа имас ыМ

Она всегда была связана не с историей, а, скорее, с достижениями. Она всегда была связана не с воспоминаниями, а, наоборот, с предвкушением. Победа одного Привидения становится гордостью всей Гильдии, и в то же время преуспевшего призрака чествуют в собственной неповторимой манере Привидений. Имён тех, кто поспособствовал миссии Привидений, слишком много, чтобы их упоминать, но они увековечены в историях о привидениях, и Неупокоенные Мертвецы всё ещё чтут память о них.

Четверо упомянутых здесь Привидений всё ещё существуют, незабранные Забвением. Они представляют лучшее, что может предложить Гильдия – на этот момент. Пройдёт неделя – и Привидения уже могут передумать насчёт того, кто должен быть здесь. Это призраки принадлежат настоящему, ведь прошлое – это время, когда мёртвые были живыми.

Мидиан

Смерть была очищением для Мидиана. Его первые воспоминания появились 1300 лет назад, когда его наставник предъявил свои права на его Оболочку; свою жизнь он практически полностью забыл. Но Мидиан помнит момент своей смерти, когда он лишил себя жизни, прыгнув с крыши монастыря. Он не только не выяснял причину этого поступка, но и старается не задумываться о долгих муках совести, которые, похоже, предшествовали его самоубийству. Его Тень предлагала поделиться с ним правдой, но сочетание страха и недоверия не позволяет Мидиану принять это предложение.

Со времён своей смерти Мидиан был Привидением, вначале одним из союза Пандора Скиа, а после первого Тайного Заседания стал Главой Гильдии. Такая жизнь была для него всем, что он знал, и она стала всем, чем он являлся. Он и Гильдия стали неотделимы друг от друга. Именно по этой причине его выдвинули представлять разрозненные фракции в качестве Главы Гильдии; не существовало других призраков, в той же степени воплощавших всё, что собой представляла Гильдия. Несмотря на порой ожесточённые разногласия между различными фракциями Привидений, Мидиан оказался эффективным лидером, особенно со Сладким Горем в роли его советника. Однако, попытки обоих призраков объединить Гильдию провалились, и эти частые попытки породили недоверие между Главой и его Гильдией.

У Мидиана, непревзойдённого шахматиста, есть хобби – собирание шахматного набора, используя побеждённых противников в качестве материалов. Приглашение сыграть с ним – это всё равно, что приглашение в кузницы, поскольку Мидиан никогда ещё не проигрывал. С другой стороны, легенда говорит, что любая удачливая душа, победившая его, займёт место Мидиана в качестве Главы Гильдии. Но, несмотря на репутацию Мидиана, постоянно появляются бросающие ему вызов – и постоянно появляются новые фигуры или клетки.

Помимо того, что многие, в Гильдии и вне её, воспринимают Мидиана как некоего монстра, его мучают его собственные демоны. Оковы тянут его к местам, о которых он ничего не помнит, и его постоянно дёргают Страсти, которые он не может понять. Если бы Мидиан решился, он бы мог разузнать своё прошлое и раскрыть тайны своей жизни, но подсознательно он боится этого. Его желания, о которых знает только Тень, остаются внутри него, и потому Мидиан скрывается за безэмоциональной, хоть и тонкой работы, маской. Он слишком боится взглянуть в свои глаза, и он боится, что кто-то узнает его и напомнит правду о том, кем он был.

Когда для Привидений придёт время шагнуть назад через Саван и вернуть себе место в Землях Плоти, Мидиан останется здесь. Он будет помогать другим переправляться, но сам этим даром не воспользуется.

Он знает (или опасается), что с возвращением жизни вернутся и грехи его прошлого, и он боится открытий, которые может принести новая жизнь.

Доктор Шуддер

Амиль ибн-Шудри – призрак, позже известный как доктор Шуддер – был исламским учёным, работавшим в Бэй’т эль-Кихма, Доме Мудрости. Основанный в восьмом столетии под правлением Аббасидов в Багдаде, Бэй’т эль-Кихма занимался переводом древнегреческих текстов (работ по философии, естественным наукам, пьес и прочих) на арабский язык. Окружавшее Амиля богатство знаний сильно повлияло на него, и к моменту своей смерти он был поразительно широко и глубоко образованным человеком.

Земли Теней привели Амиля в сильное недоумение. У Подземного Мира определённо были свои собственные законы природы, но научные труды восьмого века и учение ислама не могли объяснить, как такое место могло существовать. Амилю пришлось создавать новые теории просто для того, чтобы определить параметры его новой вселенной, и собрать на своей стороне всех учёных и философов, которых он мог найти. За последующие столетия Амиль пополнял ряды тех, кто мог научить его новым научным принципам, появляющимся в Землях Плоти. Увы, наука быстро превзошла способность Амиля к пониманию новых теорий, и ему пришлось полагаться на других в проведении его исследований.

В начале тысячелетия Амиля встретил Мидиан и убедил изучить Пандемониум. Дикость казалась способом манипулирования самой реальностью, и Амиль считал, что это может дать ответы, объясняющие логику Земель Теней. Возглавила движение в новом направлении группа исследователей, со временем получившая имя Мёртвые Кадры – ассистенты в его усилиях принести научное просвещение в Земли Теней. Мидиан пригласил Амиля присоединиться к Привидениям, что он и сделал, приведя с собой своих учеников в новообразованный союз Бэй’т эль-Кихма.

Амиля в итоге стали называть доктором Шуддером (из-за слишком часто произносившейся неправильно фамилии). Его Мёртвые Кадры остались с ним, но Бэй’т эль-Кихма разросся, чтобы вместить в себя всё растущее число Привидений под знаменем Мандельбротов.

Шуддер быстро поднялся в раздробленной иерархии Гильдии. Не считая Сладкое Горе, он, возможно, единственный призрак, способный бросить вызов авторитету Мидиана. Добрый доктор время от времени так и поступает, но в основном для того, чтобы поддерживать видимость разобщённости перед Сладким Горем (к которой он испытывает сильное недоверие). Шуддер, может, и не всегда согласен с Мидианом, но он, как минимум, с уважением относится к его положению и его достижениям как Привидения.

Всё ещё преследуя равным образом научные и политические цели, доктор Шуддер использует внедрения в экспериментировании над прочностью Савана. Он тесно связан с Полтергейстами и обычно пользуется их помощью в своих исследованиях. Несмотря на его хладнокровные манеры и его настойчивость в том, что всё должно быть сделано как надо, многие подозревают, что доктор Шуддер существенно

(и негативно) затронут Дикостью. Он часто считает допустимым использование жестоких искусств для получения результатов, вполне способен на истязание других призраков (чужаков, конечно же), и известно, что он использовал Мёртвых Кадров в качестве эскадронов смерти.

Сладкое Горе

Женщина, известная как Бабушка Привидений – наверное, самый старый из всё ещё существующих призраков Гильдии. Её мнение – догма, её советы – закон, а её поддержка – благословение.

Прошлое Сладкого Горя скрыто, и начинается с рождения в сорочке ребёнка по имени Дидона. Она выросла, обладая способностью видеть духов, и всю оставшуюся жизнь была терзаема этим даром. В 146 г. до н. э. войска Римской империи стёрли с лица земли Карфаген, дом Дидоны, и это событие провозгласило конец Третьей пунической войны. Но ужасы, виденные Дидоной, включали намного больше, чем жестокость наступающей римской армии. Она также видела сотни призраков, обрушивавшихся на умирающих в диком порыве и утаскивавших ради своих целей души недавно убитых. Ужас от увиденного в обоих мирах настолько парализовал Дидону, что она не заметила клинка, вонзившегося ей в спину и отправившего её в Земли Теней. Оказавшись там, Дидону Сжали и сделали рабом Империи. Она стала Невольником в самой Стигии, месте, построенном на наследии Римской республики. Она тратила своё существование на взращивание ненависти ко всем призракам за те злодеяния, которые она видела свершёнными ими в Карфагене, и к Империи (позже ставшей Иерархией), за поддержку ею римской идеологии. Она начала планировать свою месть, но, понимая, что свободу она, скорее всего, обретёт только благодаря терпению, она стоически переносила своё рабство. Она заняло несколько столетий, но ожидание стоило того. В 476 г. н э. Рим покорился ордам варваров, что возвестило наступление Первого Вихря. Это стало концом для врагов Карфагена, и идеальным временем для нового начала Дидоны. Её хозяин был уничтожен во время Вихря, и она (едва выжив сама) сбежала во время суматохи. Став свободным призраком, Дидона объединилась с Кругом сбежавших Невольников и сумела выжить в Землях Теней, узнавая в то же время всё возможное о различных Арканои. Этот поиск знаний привёл её к встрече с Пандора Скиа и другим союзам прото-Привидений, в которых определённо было что-то такое, что заставило её приглядеться к ним поближе. Хотя эти призраки нравились ей не больше других, их интересы привлекли её внимание. Усилия Пандоры Скиа и других подобных союзов разнообразить свои силы и изучить их природу, вместо того, чтобы просто упиваться ими, отличали их от таких групп, как наёмные мастера Ваяния или расчётливые повелители Ростовщичества. Когда группы начали поляризоваться вокруг различных Арканои, Дидона осталась с Привидениями и стала известна как Сладкое Горе (из-за печали, которую призраки видели в её глазах).

инструментом по распространению хаоса) и стала надёжным консильери для членов Гильдии. Она сохраняла Привидений разобщёнными, натравливая союзы друг против друга, но делала она это лишь для того, чтобы держать их в узде до тех пор, пока не придёт время объединить их ради её целей. Она пыталась сделать нечто подобное в 1598 в начале провалившегося переворота, но позже она поняла, что начала действовать преждевременно – ошибка, которую она больше не намерена повторять.

Недавние события

Мидиан уже не одно столетие подозревает, что Сладкое Горе – женщина, считающаяся Бабушкой Привидений – может быть той самой причиной, из-за которой Гильдии не удавалось объединиться. Когда Сладкое Горе в 1598 поддержала план Дантеанцев по захвату после переворота власти Мастеровых, Мидиан начал подозревать, что что-то тут не так. Этот план шёл против всего, во что верили Привидения, и она должна была понимать, что он был обречён на провал. С тех пор он стал наблюдать за тем, как Сладкое Горе стравливала союзы друг с другом, и он подозревает, что она сохраняла Гильдию лишённой согласия ради достижения своей собственной цели. Он понимает, что не может прямо противостоять ей, поскольку её поддерживает огромное число Привидений. Вместо этого ему пришлось положиться на горстку влиятельных союзников, включая доктора Шуддера.

В связи с эти Мидиан слабо продвинулся за столетия после Роспуска. Он втайне обучил ученика по имени Коррина, выступающей теперь в качестве «тайного» лидера Ордена Стеклянного Балагана. Она, доктор Шуддер и Мидиан составляют сам Совет Гильдии, хотя участие последних двух минимально. Обязанность Ордена – создание свободных от влияния Сладкого Горя Привидений. Хотя это оказалось сложным делом, план до сих пор действует, давая доктору Шуддеру и Мидиану верных им Привидений, который могут понадобиться им в будущем.

Сладкое Горе в настоящее время старается улучшить отношения со Смеющейся Владычицей с помощью Бедламистов. Она считает, что её мечте о свержении Иерархии поможет нахождение способа сместить Смеющуюся Владычицу и занять её место. Сладкое Горе также владеет секретом личности Мидиана, благодаря разговору с призраком, ответственным за доведение многие годы назад до самоубийства человека, когда-то известного как брат Паллин. Конечно, убийца Паллина больше не поделиться ни с кем этим знанием; Сладкое Горе уничтожила его, чтобы присвоить только себе эту информацию. Она планирует использовать секрет Мидиана, чтобы заполучить его поддержку в её борьбе за Чертог Помощи; если он откажется, то она может раскрыть эту информацию, чтобы попытаться лишить его места Главы Гильдии.

Единственное, что тревожит Сладкое Горе – это Орден Стеклянного Балагана, который настойчиво сопротивляется попыткам её последователей проникнуть в него. Она подозревает, что Балаганщики связаны с таинственным Советом. Хотя она ещё не смогла определить, кто занимает кресла Совета, она знает, что эти Привидения испытывают к ней сильное недоверие. Она пыталась раздуть слухи, касающиеся состава Совета, но в этом вопросе она старается быть

осторожней, чтобы не отдалить от себя тех Привидений, которые твёрдо стоят на стороне Совета.

Коррина

Коррина является четвёртой ключевой фигурой среди Привидений, и большинство из них даже и не знают об этом. Коррина была Сжата самим Мидианом, который, похоже, пошёл на всё, чтобы найти кого-то с её интеллектом. Позже она узнала, что была одной из шести избранных Мидианом, каждый из которых соответствовал необходимым ему критериям. Ей просто не повезло умереть первой, сломав шею при падении с лестницы. Её Тень постоянно пытается её убедить, что Мидиану помогал Полтергейст, толкнувший её с лестницы, чтобы тот Сжал её душу. Но она не может поверить, что такое мог бы сделать человек, к которому она прониклась столь сильным уважением.

Что бы ни вызвало её смерть, Коррину приняли в Гильдию, и Мидиан с доктором Шуддером втайне научили её быть Привидением. Обучение заняло почти столетие, прежде чем Коррину сочли готовой для её задания и был создан Орден Стеклянного Балагана (составленный из Привидений, верных Мидиану и доктору Шуддеру) в качестве прикрытия для её неожиданного для всех появления. Заявленной целью союза было свести Привидений вместе в единую Гильдию, но их тайной целью было и является создание группы призраков, свободных от влияния Сладкого Горя.

Что же касается большинства Привидений, то они считают Коррину просто ещё одним призраком, работающим на загадочный Совет, который она сама никогда не встречала. На самом деле, она и есть член Совета, входящий в него вместе с Мидианом и доктором Шуддером. Этот небольшой обман позволяет ей следить за Сладким Горем, прекрасно зная о питаемых её патронами подозрениях к Бабушке Привидений. А Сладкое Горе следит за самой Корриной, смутно подозревая, что юный призрак не всем делится с любимой старой Бабушкой…